

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

HELTON MARCULINO DE SOUZA

TECNOLOGIA E PSICOLOGIA ARQUETÍPICA: RELAÇÕES ENTRE CORPO  
VIRTUAL, AVATAR E A PERSONA NO CIBERESPAÇO

CURITIBA

2020

HELTON MARCULINO DE SOUZA

TECNOLOGIA E PSICOLOGIA ARQUETÍPICA: RELAÇÕES ENTRE CORPO  
VIRTUAL, AVATAR E A PERSONA NO CIBERESPAÇO

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Psicologia, Setor de Humanas, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Augusto Serbena

CURITIBA

2020

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO SISTEMA DE BIBLIOTECAS/UFPR –  
BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS COM OS DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Fernanda Emanoéla Nogueira – CRB 9/1607

Souza, Helton Marculino de

Tecnologia e psicologia arquetípica : relações entre corpo e virtual, avatar e a persona no ciberespaço. / Helton Marculino de Souza. – Curitiba, 2020.

Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Setor de Ciências Humanas da Universidade Federal do Paraná.

Orientador : Prof. Dr. Carlos Augusto Serbena

1. Psicologia junguiana. 2. Arquétipo (Psicologia). 3. Ciberespaço.  
4. Corpo humano e Tecnologia. I. Serbena, Carlos Augusto, 1968-. II. Título.

CDD – 159.1954

## TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em PSICOLOGIA da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **HELTON MARCULINO DE SOUZA** intitulada: **Psique, tecnologia e ciberespaço: uma compreensão a partir da psicologia arquetípica.**, sob orientação do Prof. Dr. CARLOS AUGUSTO SERBENA, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 07 de Dezembro de 2020.

Assinatura Eletrônica

08/12/2020 16:51:02.0

CARLOS AUGUSTO SERBENA

Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica

21/12/2020 16:04:04.0

TITO LIVIO FERREIRA VIEIRA

Avaliador Externo (FACULDADE ESTÁCIO DE CURITIBA)

Assinatura Eletrônica

10/12/2020 10:18:28.0

ANANDA KENNEY DA CUNHA NASCIMENTO

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA)

Assinatura Eletrônica

08/12/2020 14:36:23.0

ANDREA GRANO MARQUES

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE CESUMAR)



# DECLARAÇÃO

Declaro que a dissertação do aluno HELTON MARCULINO DE SOUZA sofreu a seguinte modificação: alteração de título, para "TECNOLOGIA E PSICOLOGIA ARQUETÍPICA: RELAÇÕES ENTRE CORPO VIRTUAL, AVATAR E A PERSONA NO CIBERESPAÇO". Informamos, ainda, que a alteração foi autorizada pelos membros da banca e pela orientadora, Prof. Dr. Carlos Augusto Serbena.

Atenciosamente,



Prof Dr Carlos Augusto Serbena  
Orientador

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço em memória a minha avó, Vandir da Silva Burato que hoje carrego no meu coração. Por me ensinar apenas por meio de seu estar no mundo que o amor pela natureza é o que temos de mais importante na vida, por me aguentar correndo e brincando com seu cachorro chamado Freud na sua casa aos finais de semana por anos. A complexidade da sua simplicidade me abriu para sensibilidade ao mundo, sendo essa a característica mais fundamental no meu existir e na prática do meu trabalho como psicólogo.

Agradeço a Maíra Bonafé Sei, a mulher que me acompanhou por oito anos e complementou minha realização pessoal. Por me ensinar que a prioridade do amor deve ser exclusivo para aquilo que amamos, para germinar em outros amores. Somente com seu apoio e paciência pude conquistar os títulos acadêmicos e encontrar a felicidade em uma prática profissional que me realiza enquanto indivíduo.

Agradeço a Vera Lúcia Bonafé, a alquimista da culinária, e Achilles Sei Filho, o pensador mais importante que conheci pessoalmente, por me receberem enquanto família e me apoiarem na realização do meu sonho, desde um espaço para passar a noite e me alimentar, quanto nas conversas que tanto contribuíram na minha concepção de indivíduo e família. Aprendi com vocês que há esperança na instituição família.

Agradeço a todos amigos do grupo de pesquisa de mestrado em especial ao Cauan Esplugues Silva e a Carla Zafalon Gouveia por momentos felizes que tivemos durante o desenvolvimento do mestrado.

Agradeço ao professor Carlos Augusto Serbena pela orientação na pesquisa e pela compreensão dos meus distanciamentos necessários para elaboração da pesquisa.

## RESUMO

Esta pesquisa buscou discorrer sobre o olhar de autores da psicologia arquetípica quanto ao fenômeno da tecnologia, tanto em sua manifestação individual quanto em relação aos aspectos gerais da humanidade que instigam o avanço tecnológico. Para tanto, foram tecidas reflexões teóricas a partir de textos de autores clássicos junguianos e pós-junguianos, bem como foi realizado um levantamento sistemático da literatura sobre o tema e um estudo teórico-clínico advindo de um grupo vivencial sobre tecnologia realizado com psicólogos e estudantes de Psicologia. Neste sentido, expõe-se que na abordagem da psicologia analítica criada por C. G. Jung, compreende-se a psique está para além de características pessoais do indivíduo e possui uma dinâmica própria. Jung, no período das grandes guerras mundiais, em específico a segunda Guerra Mundial, observa a dinâmica psíquica dos alemães em relação à ciência, a partir da qual o lugar de verdade é atribuído especificamente à ciência positivista, bem como o uso do lugar de verdade como forma de controle de massa no que diz respeito ao nazismo em relação ao povo alemão. Neste sentido, Jung critica a técnica e a tecnologia como sendo um distanciamento de fatores importantes da natureza humana. Pensadores provindos da psicologia analítica que dão continuidade ao desenvolvimento científico da psicologia analítica intitulados como pós-junguianos contribuem para a análise do fenômeno da tecnologia na contemporaneidade. Dentre esses contribuintes, destacam-se Robert Romanyshyn e James Hillman no que diz respeito ao modo de observação do fenômeno, pois contemplam os objetos do mundo para além das intenções humanas sobre eles, permitindo um aprofundamento nas questões complexas que envolvem a tecnologia em relação à humanidade e ao indivíduo. Apontam para o conceito de corpo como via de contato com o mundo exterior, bem como sinalizam para as fantasias de ocupar outros mundos que demandariam outros corpos. Romanyshyn destaca momentos históricos no qual a tecnologia causou grande impacto na consciência humana no que diz respeito ao estar no mundo. Outros pensadores provindos da psicologia junguiana que são embasados conceitualmente na psicologia arquetípica de James Hillman contribuem para as pesquisas sobre o fenômeno da tecnologia. Para a compreensão do método no qual se apoiam os pensadores da psicologia arquetípica, considera-se importante o olhar sobre as bases filosóficas que compõem a abordagem, pois a relação com o fenômeno no que diz respeito à pesquisa envolve a consideração da interferência do observador sobre o fenômeno observado. Ao delimitar a expressão do fenômeno da tecnologia ao ciberespaço enquanto um objeto resultante da tecnologia bem como a crescente influência na vida e nas relações humanas consideram-se os conceitos de Persona e Avatar enquanto um corpo virtual para habitar o ciberespaço, sendo o corpo virtual um ponto de partida para observação do fenômeno da tecnologia no que diz respeito às fantasias que compõem a relação do entre indivíduo e tecnologia. Recorreu-se à prática de um grupo vivencial com psicólogos e estudantes de Psicologia para se discutir as relações entre Persona e Avatar, refletindo-se sobre a identidade assumida no ciberespaço. Entende-se que os enlaces entre tecnologia e psicologia arquetípica se configuram como um tema fértil a partir do qual novas investigações podem ser empreendidas.

Palavras-chave: Ciberespaço. Tecnologia. Psicologia. Arquetípica. Corpo. Técnica.



## **ABSTRACT**

This research sought to discuss the views of authors of archetypal psychology regarding the phenomenon of technology, both in their individual manifestation and in relation to the general aspects of humanity that instigate technological advancement. To this end, theoretical reflections were made from texts by classic Jungian and post-Jungian authors, as well as a systematic survey of the literature on the subject and a theoretical-clinical study from a technology experiential group conducted with psychologists and students of Psychology. In this sense, it is exposed that in the analytical psychology approach created by C. G. Jung, it is understood that the psyche is beyond the individual's personal characteristics and has its own dynamics. Jung, in the period of the great world wars, specifically the Second World War, observes the psychic dynamics of the Germans in relation to science, from which the place of truth is specifically attributed to positivist science, as well as the use of the place of truth as a form mass control with respect to Nazism in relation to the German people. In this sense, Jung criticizes technique and technology as a departure from important factors of human nature. Thinkers from analytical psychology who continue the scientific development of analytical psychology entitled post-jungians contribute to the analysis of the phenomenon of technology in contemporary times. Among these contributors, Robert Romanyshyn and James Hillman stand out with regard to the way of observing the phenomenon, as they contemplate the objects of the world beyond human intentions about them, allowing for a deeper understanding of the complex issues surrounding technology in relation to humanity and the individual. They point to the concept of the body as a way of contacting the outside world, as well as signaling the fantasies of occupying other worlds that would require other bodies. Romanyshyn highlights historic moments when technology has made a big impact on human consciousness with regard to being in the world. Other thinkers from Jungian psychology who are conceptually based on James Hillman's archetypal psychology contribute to research on the phenomenon of technology. In order to understand the method supported by archetypal psychology thinkers, it is important to look at the philosophical bases that make up the approach, since the relationship with the phenomenon with regard to research involves considering the interference of the observer on the phenomenon. observed. When delimiting the expression of the phenomenon of technology to cyberspace as an object resulting from technology as well as the growing influence on human life and relationships, the concepts of Persona and Avatar are considered as a virtual body to inhabit cyberspace, the virtual body being one starting point for observing the phenomenon of technology with regard to the fantasies that make up the relationship between the individual and technology. An experiential group with psychologists and psychology students was used to discuss the relationship between Persona and Avatar, reflecting on the identity assumed in cyberspace. It is understood that the links between technology and archetypal psychology are configured as a fertile theme from which new investigations can be undertaken.

Key words: Cyberspace. Technology. Archetypal Psychology. Body. Technique.

## SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	9
2 OBJETIVOS	12
2.1 Objetivo geral	12
2.1.1 Objetivos específicos	12
2.2 METODOLOGIA	13
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
3.1 Jung e a Tecnologia	14
3.2 Escolas do pensamento junguiano e a psicologia arquetípica	18
3.3 Psicologia arquetípica, imagem e alma	20
3.4 Tecnologia e Alma	23
3.5 Fantasias e sintomas em relação com a tecnologia: compreensão de Romanyshyn	27
4 PSICOLOGIA ANALÍTICA, TECNOLOGIA E CIBERESPAÇO: UMA REVISÃO DA LITERATURA	30
4.1 Alma corpo e ciberespaço: olhar de Hilman e Romanyshyn	57
4.1.1 Corpo na tecnologia, um olhar imagético	63
5 ESTUDO EXPLORATÓRIO DAS INTERLOCUÇÕES ENTRE PERSONA E AVATAR EM UM GRUPO VIVENCIAL SOBRE TECNOLOGIA	66
6 DISCUSSÃO	91
7 CONCLUSÃO	96
8 REFERÊNCIAS	100
Anexo I	103
Relato do primeiro encontro	103
Anexo II	112
Questionário sociodemográfico	112
Anexo III	113
Roteiro de entrevista inicial	113
Anexo IV	114
Questionário final	114

## 1 APRESENTAÇÃO

Percebe-se, atualmente, uma intensa presença da tecnologia e do ciberespaço na vida humana. Assim, dados de uma pesquisa realizada em 2017 e divulgada em 2018 pelo IBGE apontam que o Brasil tem 126,3 milhões de pessoas conectadas à internet, o que corresponde a 69,8% da população (Agência de Notícias IBGE, 2018). No mundo são mais de 3,9 bilhões de usuários da internet, o equivalente a 51% da população mundial. No que se refere às movimentações realizadas no ciberespaço, a consultoria norte-americana *Visual Capitalist* indica que, a cada 1 minuto, são feitos: 1 milhão de logins no *Facebook*, 41,6 milhões de mensagens enviadas no *Facebook Messenger* e no *WhatsApp*, 3,8 milhões de buscas no *Google*, 4,5 milhões de vídeos vistos no *Youtube*, 390 mil aplicativos baixados no *Google Play* e na *Apple Store*, 87 mil pessoas tuitando, 695 mil horas de vídeos assistidas na *Netflix*, 347 mil "scrolls" (movimento de baixa a tela) no *Instagram*, 188 milhões de e-mails (O Sul, 2019).

De acordo com Domênico Massareto (O Sul, 2019), há um aumento crescente do número de usuários, além de haver também a ampliação da quantidade de robôs acessando os serviços da internet. Segundo a pesquisa "*Bot Traffic Report*", da empresa Imperva, 50% do volume de buscas são feitas por robôs. Para Massareto (2019), o número de usuários que possuem redes sociais fechadas, ou seja, só entre amigos próximos, é maior do que as pessoas que utilizam redes sociais abertas. A partir desses dados, pode-se observar que pouco mais da metade da população mundial utiliza a internet e que o fluxo de informações por minuto é gigantesca, confirmando a intensidade do uso é de grande proporção, bem como a presença de robôs no mundo virtual, ou seja, programas que estão em atividade de forma autônoma ou sem acompanhamento integral do ser humano.

Ter uma identidade, que seja um endereço de *e-mail* ou *login* em algum serviço virtual, ter um perfil em alguma rede social é a principal via de circular no mundo virtual conhecido como internet. Sendo assim, essa identidade virtual que nos identifica e que é nossa via de estar na internet pode ser entendida como um avatar. De acordo com Santaella (2003), o avatar se configura como um

termo advindo do sânscrito. É inicialmente vinculado à ideia hindu “de uma deidade que desce à terra em uma forma encarnada. Do mesmo modo, um usuário veste a identidade dessa entidade virtual para transitar em um mundo paralelo” (p. 121), isto é, para o estabelecimento de relações no ciberespaço.

Sabe-se que um *login* ou identidade em uma conta *Google* permite o acesso a diversos serviços, bem como a interação desses serviços de forma gratuita. Por exemplo, a agenda e o *e-mail* estão conectados de modo que a compra de uma passagem cria um registro automático em sua agenda, juntamente com um lembrete antecipado sobre cada compromisso. A conta *Google* possibilita a entrada em variadas redes sociais, personalização nos resultados de busca e ofertas comerciais particularizadas. Serviços de entretenimento como *streams* de vídeos também oferecem filmes conforme o perfil do usuário. Todos esses serviços do mundo virtual se aproximam cada vez mais do mundo material, principalmente por meio do celular que ocupa um lugar de portal entre os mundos. Gradativamente a divisão entre os mundos se torna mais tênue, tanto no que diz respeito ao campo do comportamento humano no uso desses serviços, quanto no que refere ao fato de tais serviços acessarem informações sobre o usuário.

Um exemplo dessa dinâmica está no relógio *Smartwatch* (Hamann, 2016), que se configura como um aparelho desenvolvido para ficar no pulso, como um relógio, porém, que se comunica com o celular. Por meio dele, é possível ler mensagens e notificações que antes eram acessadas pelo celular, bem como monitorar algumas variáveis do corpo humano, como frequência cardíaca, número de passos dados, dentre outras informações. Com isso, o usuário pode receber um relatório sobre como seu corpo reagiu em uma noite de sono, ou em uma atividade física, a uma sessão de terapia, ao momento do encontro com uma pessoa querida, enfim, a qualquer situação vivenciada.

Desse modo, a fantasia de um ser androide, isto é, um ser em parte humano e em parte robô, se realiza de forma cada vez mais refinada. Será essa nova forma de estar no mundo o resgate da metáfora antes vista por meio dos mitos? Estaria o ser humano ocupando o lugar de deuses na internet? Tanto nos mitos monoteístas quando nos mitos politeístas há uma interação entre deuses e humanos, alegrias e frustrações de ambos os lados. Seria o mundo virtual o mundo onde os homens são deuses? Estas são questões amplas, em parte

exploradas pela escrita tanto literária quanto científica. A despeito da pertinência do tema, nota-se que poucos são os trabalhos de junguianos e pós-junguianos que se aprofundam nessas reflexões. Com isso, entende-se haver ainda um caminho para se analisar as influências da tecnologia e do ciberespaço na subjetividade, algo buscado na presente pesquisa.

O percurso teórico proposto se inicia com a exposição de conteúdos advindos da obra de Jung que dizem respeito à tecnologia na amplitude da palavra utilizada por ele, tanto no que se refere à técnica enquanto ferramenta metodológica, quanto a técnica enquanto tecnologia resultante como produto do emprego da técnica. Posteriormente, é apresentado o olhar de autores pós-junguianos sobre o fenômeno da tecnologia e algumas influências da fenomenologia observadas no método de observação utilizado por eles. São destacadas as contribuições de Hillman no que concerne à atitude de relacionamento com o fenômeno e de Romanyshyn referentes aos apontamentos sobre tecnologia a partir de um olhar imaginal sobre as manifestações históricas da tecnologia enquanto pontos importantes a serem observados em relação aos sonhos e fantasias da humanidade sobre a tecnologia. Posteriormente, ao se realizar uma pesquisa de revisão sistemática sobre o tema, são apresentadas as ideias de autores pós-junguianos que discutem a relação ou dinâmica entre tecnologia e psique, a partir de narrativas diferentes, porém atravessados pelo mesmo eixo teórico e metodológico.

A partir do recorte da tecnologia, chega-se a um produto tecnológico conhecido como ciberespaço. Esse é um espaço virtual de relações entre humanos e tecnologia, sendo possível notar que para habitar o ciberespaço é necessária uma identidade. Acerca da identidade demandada para as relações no ciberespaço, leva-se em conta o conceito de persona comparando-o ao conceito de avatar. É estabelecida uma associação metafórica entre o indivíduo e esse avatar, conforme expresso por Romanyshyn, podendo-se refletir sobre a construção de um novo corpo para habitar esse novo mundo, qual seja, o ciberespaço.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo geral**

Explorar a relação entre o estabelecimento de conexões no ciberespaço pelo indivíduo, por meio de seu corpo virtual e de seu avatar, e a persona segundo as contribuições da psicologia arquetípica.

#### **2.1.1 Objetivos específicos**

- 1) Realizar uma revisão sistemática acerca da compreensão da psicologia analítica quanto ao tema da tecnologia e ciberespaço na literatura nacional e internacional;
- 2) Descrever imagens e fantasias sobre a tecnologia e os modos de ocupação do ciberespaço a partir de J. Hillman e R. Romanyshyn;
- 3) Descrever teoricamente a partir do referencial da Psicologia Analítica a relação entre a identidade virtual denominada “avatar” e o complexo afetivo da persona;
- 4) Registrar e analisar as narrativas e expressões gráficas de um grupo vivencial com o tema “Tecnologia” a estudantes e profissionais recém-formados em Psicologia.

## 2.2 METODOLOGIA

A estrutura do presente trabalho segue o modelo escandinavo, que propõe a organização do texto a partir do formato de artigos. Os artigos são expostos com a estrutura organizada em introdução, método, objetivo, resultados, discussão, considerações finais e referências. As referências utilizadas na interlocução entre os artigos estão ao final do trabalho seguindo as normas da APA.

A pesquisa de forma geral se apresenta como um estudo teórico-clínico, empreendido em duas etapas, quais sejam: 1) revisão sistemática da literatura sobre o tema psicologia analítica, tecnologia e ciberespaço; 2) discussão de um grupo vivencial realizado a partir do tema “Tecnologia”, realizado para fins de prática profissional, mas que pela temática em questão permitiu um aprofundamento teórico relevante para o contexto atual, especialmente tendo em vista o referencial que norteou sua realização.

Esta dissertação está organizada, então, em um capítulo de fundamentação teórica que sustenta a investigação teórica e a prática realizadas, seguida dos capítulos com os artigos que ilustram cada uma das duas etapas dessa pesquisa, sendo finalizada com uma discussão e considerações finais. Esclarece-se que os aspectos metodológicos específicos às etapas estão apresentados em cada um dos artigos.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### 3.1 Jung e a Tecnologia

C.G Jung criou a abordagem da psicologia analítica por meio de diversas disciplinas do conhecimento em relação a sua própria questão pessoal, pois para Jung as teorias psicológicas estão em relação à história pessoal dos seus criadores. Valida-se a ideia de analisar o contexto no qual o positivismo apresentava-se como potência para o desenvolvimento da ciência, sendo que foi por meio do positivismo que foi inicialmente possível a Jung o contato empírico científico com os conteúdos da psique que contribuíram para o desenvolvimento da psicologia analítica (Young-Eisendrath, 2002).

Pode-se considerar existir uma ligação de Jung com a tecnologia, apesar de pouco se referir ao tema, se levarmos em conta que no início do século XX Jung fazia uso de recursos tecnológicos em seu estudo sobre associação de palavras. Por outro lado, em sua vida pessoal buscava, de forma mais intensa, o contato com conteúdos mais arcaicos. Neste sentido, pode-se levar em conta o tempo que Jung passava isolado em uma torre na qual não havia recursos tecnológicos da época, tais como eletricidade e água encanada (Jung, 2016).

Jung (1995) comenta detalhadamente, em sua obra, os experimentos com o teste de associação de palavras realizados a partir de 1902 e publicados no período de 1904 a 1910, compreendendo-se que essa experiência foi fundamental para a construção do conceito de complexo. Ferrandin (2013) argumenta que o método experimental não supriu a demanda de criação de conceitos e definições necessárias para sustentar o percurso da psicologia analítica enquanto ciência. Sinaliza que as críticas feitas por Jung ao método experimental na psicologia apontam que o psicólogo interfere na observação do experimento impedindo a garantia de apreender a realidade psíquica. No entanto, Jung (1980) aponta para os elementos do sistema psíquico enquanto universais demarcando que a individualidade não significa singularidade em sua totalidade. Ou seja, a questão na psicologia analítica que a torna possível enquanto ciência é o fato de poder se relacionar com o objeto comum a todos os indivíduos, os arquétipos.



A crítica de Jung (1990a) foi escrita no período de 1936 a 1945, sobre a manifestação da técnica e da ciência em um aspecto negativo, por terem alçando um lugar de verdade absoluta na Alemanha na manipulação de massas, no qual eram propagadas teorias pseudocientíficas, sinalizando a potência de verdade atribuída à ciência no período da guerra. A ciência referida por Jung (1990a) é a ciência experimental fundamentada no controle e observação de variáveis, guiada pela técnica e a técnica enquanto meio de tecnologia.

A partir desses apontamentos, ao analisar o período histórico que Jung viveu, entre 1875 e 1961, observa-se que algumas novidades tecnológicas se faziam presentes de forma assustadora, como por exemplo os avanços presentes na primeira e segunda Guerra Mundial, a industrialização, desenvolvimento da aviação com armas de destruição, navio a vapor, invenção da bomba atômica e as tensões provindas da guerra fria. Se por um lado ele destinava um olhar pessimista para a tecnologia, em outros momentos, Jung relativizava tal percepção por responsabilizar o ser humano quanto ao emprego desses recursos. Assinalava, assim, que a tecnologia era neutra, havendo uma dependência da atitude do ser humano em relação a ela (Jung, 1990a).

Na década de 1960, próximo ao fim da vida de Jung, muitos países passaram pelo processo de industrialização e a emergência de uma sociedade de consumo. O foco anterior a esse período era voltado a tecnologias que servissem a grandes poderes como o investimento na tecnologia para a guerra. Entretanto, no pós-guerra, investe-se no desenvolvimento tecnológico para produtos de consumo para grande massa. A tecnologia, que anteriormente assustava as massas pela sua capacidade de destruição, passa a cativar e a ser utilizada como outra via de interferência na subjetividade e volta a melhorar a saúde e a cultura (Eco, 1979).

Porém, percebe-se que a mudança social se intensifica em relação à técnica e transforma o próprio humano em produto. A apreensão da técnica separa o indivíduo da natureza e o coloca em uma posição na qual a natureza é maior e precisa ser dominada por meio da técnica e da tecnologia. Para Jung, a natureza ou o inconsciente é maior que o consciente e precisa ser integrado. Jung considera o *Self* como figura central do inconsciente, de modo que o ego é em relação a algo maior que ele (Jung, 1990b).

A ciência está diretamente ligada à tecnologia por compreender que é a partir da técnica que há desenvolvimento tecnológico. Apresenta-se como uma derivação do iluminismo que valoriza a razão e a racionalidade, formando uma civilização ligada ao ego, passando a deixar de lado o inconsciente, ou seja, não fazendo mais uma ligação com os deuses ou com a natureza como algo maior. A racionalidade excessiva acaba na supressão e a ideia de *self* é projetada no estado ou na tecnologia. Os conteúdos inconscientes, que eram trabalhados antigamente pela religião, passam a ser trabalhados pela ciência e pela tecnologia. No que se refere à psicologia analítica, tem-se que o racional se configura como uma característica do animus (Jung, 1991) e, com isso, é possível assimilar a tecnologia como expressão do animus.

Historicamente, o homem é sempre menor que os deuses que aparecem na natureza. Os deuses possuem poderes que os mantêm no controle. O ser humano passa a ter poderes quando realiza algo que é além das suas potências físicas naturais. Os homens passam a ser criadores como os deuses e, assim, criam máquinas, controlam objetos a distância como se fosse um poder mágico. Se veem com a possibilidade de controle, dominação e comunicação potencializados. A grande massa, mesmo sem entender essa força, pode adquiri-la e mudar as formas de estar no mundo. Por exemplo, deslocamento físico é mais rápido por meio de veículos, a comunicação ganha magnitude de velocidade e abrangência. A fantasia social de que seres superiores possuem o domínio da tecnologia passa a ser expresso nos mitos sociais.

Os deuses que habitavam outros mundos e tinham poderes, que ameaçavam e também ajudavam os seres humanos, passam a ser expressões nas fantasias modernas de extraterrestres, como observa Jung no texto “Um Mito Moderno Sobre Coisas Vistas No Céu”. Projetamos nossa sabedoria em algo que vem do céu para nos salvar. Deslocamos o numinoso para algo que está fora de nós, trazendo a possibilidade dessa possessão. As características dessa fantasia social são de seres com o domínio de uma tecnologia mais avançada do que a dos humanos e também por isso são superiores. Há um desejo humano de se tornar um ser superior e a tecnologia se apresenta como a via para realizar esse desejo (Jung, 1991).

Pode-se fazer um contraponto entre tecnologia e a alquimia, haja vista que a última era vista como misteriosa e mágica, por vezes encarada como

negativa por servir a forças ocultas e, em outros momentos, como uma via de transcendência humana. Neste ponto de vista, assemelhava-se a um mistério que recebe projeções fantasiosas tanto dos ignorantes quanto para os praticantes da época (Jung, 1990b). A tecnologia ocupa hoje, então, um lugar similar e proporciona uma fonte de transformação social. A técnica racionalista aplicada à alquimia resultou em ciências aplicadas como a física e a química, promovendo a sensação de controle e domínio de forças naturais, sendo que o mesmo se dá com a tecnologia contemporânea.

Jung (1991), ao discorrer sobre as formas circulares luminosas avistadas no céu consideradas por algumas pessoas como extraterrestres, amplia o símbolo, apresentando como em diversas culturas a integração da forma circular associada à luminosidade são vinculadas a um ser superior, caracterizando uma projeção de um conteúdo arquetípico, no caso o arquétipo do *Self*. O conceito de arquétipo é uma das questões principais na psicologia analítica e foi revisto várias vezes por Jung. Em alguns momentos, Jung definiu como imagem e, em outros, como estruturas inconscientes destituídas de qualquer conteúdo específico (Young-Eisendrath, 2002).

No que concerne ao método da psicologia analítica, Jung define a técnica de amplificação simbólica como uma via de observar a imagem presente no fenômeno manifesto, com intuito de esclarecer o conteúdo metafórico contido no simbolismo, permitindo um olhar que vê o fenômeno como único, porém em relação a um todo, como uma síntese de padrões pessoais ou coletivos (Samuels, 1988).

Observa-se na obra de Jung a utilização do termo imagem e símbolo como sinônimos, porém, o conceito de imagem foi tomando mais atenção quando Jung notou que a psique se expressa imagisticamente, ou seja, por meio de imagens (Samuels, 1988). O aprofundamento no conceito de imagem foi possível a partir de autores que denominados de pós-junguianos. Para a compreensão do desenvolvimento de novas vertentes e aprofundamentos teóricos derivados da psicologia analítica, são apresentadas a seguir as classificações elaboradas por Andrew Samuels, bem como o foco na psicologia arquetípica como via de relação com o fenômeno da tecnologia pelo método imaginal que se diferencia do método clássico de amplificação simbólica.

### 3.2 Escolas do pensamento junguiano e a psicologia arquetípica

De forma sintética, pode-se dizer que a escola clássica preserva os métodos e técnicas desenvolvidos por Jung, a escola desenvolvimentista se dispõe a preencher uma lacuna no que diz respeito ao foco da abordagem junguiana e a escola arquetípica se propõe a rever a proposta da psicologia analítica, enquanto disposição ao fenômeno. Samuels (1989) discorre sobre autores pós-junguianos, indicando vertentes do pensamento junguiano em três grandes escolas: 1) a escola clássica; 2) escola desenvolvimentista, com a influência da psicanálise mais presente, focada no desenvolvimento humano, do início da vida até fase adulta; 3) escola arquetípica, tem como principal fundador, James Hillman. Este último foca o trabalho clínico e de pesquisa no conceito de arquétipo como base da psicologia arquetípica, apresentando como ponto fundamental o conceito de imagem, dado o fato da manifestação arquetípica se fazer presente por meio de imagens, enquanto expressão de totalidade, no qual observamos e participamos (Samuels, 1989).

Tacey (1998) apresenta o percurso de Hillman pontuando momentos importantes que o levaram a desenvolver a psicologia arquetípica na década de 1970 e início dos anos 1980, quando inicia um movimento que revisa o pensamento junguiano, um trabalho no qual a maior parte é realizada dentro do contexto da universidade. Porém, devido à característica Puer de sua personalidade, “Hillman emergiu ferido e magoado por seu envolvimento com a academia. A academia simplesmente não podia levá-lo a sério” (Tacey, 1998, p. 219, tradução livre). Acerca do tema, indica-se que Puer é um arquétipo considerado um componente neurótico da personalidade (Samuels, 1988), sendo que Hillman (2008) discorre sobre algumas características do Puer.

O puer em qualquer complexo lhe dá sua pulsão e sua propulsão, faz com que se mova depressa demais, deseje demais, vá longe demais não apenas por causa da fome oral e das fantasias infantis de onipotência, mas arquetipicamente porque o mundo não pode nunca satisfazer as demandas do espírito ou igualar sua beleza (Hillman, 2008, p. 41-42).

Por meio dessa característica presente em Hillman, que se manifesta o tom das críticas ao modelo junguiano. Consequentemente, essa postura incomoda alguns pensadores que reagem em defesa do modelo tradicional ou

que impedem uma compreensão acerca da atitude proposta pela psicologia arquetípica, resultando em afetações nas escolhas de Hillman no que se refere à saída do instituto Jung e posteriormente em sua saída da academia. Tais escolhas levaram-no a criar seu próprio espaço a partir do qual pôde desenvolver sua proposta.

Após uma década, tem-se a marca do terceiro momento do percurso de Hillman, quando ele se embasa nos estudos de Henri Corbin, trazendo à tona para a psicologia arquetípica o conceito de *anima mundi*, tendendo a uma consciência ecológica. Desse modo, Hillman amplia o olhar terapêutico para uma dimensão além dos fatores egóicos da psique e coloca o indivíduo em relação e pertencente ao todo, diferente da tendência ao construtivismo social (Tacey, 1998). Ressalta-se, entretanto, que o conceito de *anima mundi* foi alvo de muitas críticas.

Segundo Lima e Diogo (2009), Hillman foi um dos pensadores da vertente junguiana que foi influenciado em sua obra por filosofias fenomenológicas. Pautado nessa afirmação, apresenta-se uma breve síntese do desenvolvimento histórico da fenomenologia expostos no artigo “Reflexões Sobre a Afinidade de Jung com a Fenomenologia” (Lima & Diogo, 2009) como base para os apontamentos da influência fenomenológica na obra de Hillman.

No livro “Re-vendo a psicologia”, de autoria de James Hillman, o autor pontua que a linguagem do inconsciente é metafórica. A potência da metáfora está nas projeções do indivíduo sobre a narrativa. Desta forma, nota-se a questão da fenomenologia sobre sujeito-objeto, a partir da qual o objeto só se apresenta em relação ao sujeito, tornando o homem e o mundo inseparáveis (Dartigues, 2008). A ideia de *anima mundi* na concepção de Hillman (2010b), no que diz respeito à atitude do psicoterapeuta, possui influência da filosofia fenomenológica, por meio da qual é hipotetizada uma proposta de formação para psicoterapeutas. Assim,

a formação de psicoterapeutas requer uma sofisticação da percepção. A formação será baseada no coração sensível e imaginativo: provocá-lo e educá-lo. A psicoterapia estudará, em seus programas de formação, as personificações da *anima mundi*, seja na linguagem, nas artes ou nos rituais, esforçando-se para treinar o olho e o ouvido, o nariz e as mãos

para sentir verdadeiramente, fazer os movimentos certos, os atos reflexivos certos, a habilidade correta (Hillman, 2010b, p. 98).

A atitude necessária para o coração sensitivo pode ser assimilada ao método fenomenológico enquanto um processo proposto por Husserl, como o “retorno às coisas mesmas”, no qual busca as essências dos fenômenos, equivalente aos sentidos das experiências, denominado *epoché*.

Quando Hillman (2010b) se pronuncia sobre o despertar do coração sensitivo, trata-se de uma mudança da reflexão mental para o reflexo estimulante. O tom de urgência para uma mudança em relação à atitude dos psicoterapeutas apresentada por Hillman (2010a, 2010b) caracteriza a preocupação com a crise da psicologia no contexto anteriormente citado por ele (Hillman, 1989) quando afirma que as psicologias que trabalham em função do resgate da criança interior estão fazendo um desserviço, pois o mundo precisa de adultos. Aproxima-se em estrutura, porém, não em dimensão à crise das ciências após o surgimento do positivismo, na qual Husserl encontrou uma resposta por meio do desenvolvimento do método fenomenológico para superar as críticas positivistas para com as ciências humanas.

Hillman (1997) denomina *epistrophé* a reversão de um evento por uma similaridade. Por exemplo, com um padrão mítico, assim como no conceito da fenomenologia denominado redução eidética. Caracteriza-se como a intuição das essências e se trata de uma atitude diante do fenômeno que visa captar o que permanece para além das diversas perspectivas já observadas, assim também como o mito que possui estruturalmente conteúdos arquetípicos. Para maior aprofundamento, compreende-se ser necessário tecer apontamentos sobre os conceitos de imagem e alma na psicologia arquetípica, dado o fato de que o aprofundamento do conceito de imagem advém de autores pós-junguianos, assim como o conceito de alma se configura como algo apresentado por Hillman.

### **3.3 Psicologia arquetípica, imagem e alma**

Se a crise se caracteriza enquanto a manifestação sintomática de uma tensão que antecede o surgimento do símbolo e o símbolo se manifesta como

produto da relação entre consciente e inconsciente, pode-se pensar a crise enquanto imagem. Deve-se, assim, seguir a premissa da psicologia arquetípica de ficar com a imagem. Segundo Hillman (1992),

as imagens são o meio através do qual toda a experiência se torna possível. Elas têm uma qualidade autônoma, independente, e indicam complexidade: em toda imagem há uma múltipla relação de significados, de disposições, de proposições presentes simultaneamente. Nossa dificuldade em compreendê-las, por exemplo, nos sonhos, vem de nosso vício de linearidade. Nossa incapacidade de experimentar e vivenciar a simultaneidade de significados de cada imagem vem da necessidade de transformá-las em história, em temporalidade: uma coisa por vez, uma coisa depois da outra. Aqui, como sempre, o mito do desenvolvimento: nossa abordagem fortemente evolutiva dos eventos nos faz ver primeiro o desenvolvimento. Mas no reino do imaginal, todos os processos que pertencem a uma imagem são inerentes a ela e estão presentes ao mesmo tempo, todo o tempo (Hillman, 1992, p. 11).

A imagem assemelha-se à ideia de que a atitude fenomenológica de colocar o mundo entre parênteses refere-se, na psicologia arquetípica, a estarmos a serviço da alma e não do ego como um resgate a devoção aos deuses ou arquétipos.

Para estudar a psique por meio da psique pelo fato dos arquétipos serem *a priori* e possuírem autonomia na psique, como aponta Hillman (1984), é preciso ver os deuses trabalhando, não somente como eles trabalham. Ou seja, dispor-se ao fenômeno como ele se apresenta, dado que a descrição do objeto/fenômeno se caracteriza como uma racionalização carregada de conteúdos intencionais do observador.

No que se refere ao método da psicologia arquetípica, Slater (2013) aponta para alguns cuidados, visto que o próprio Hillman defende a ideia de não desenvolver um método por conta dos conteúdos pessoais envolvidos na sistematização, na construção de uma ferramenta denominada método, haja vista que para Hillman cada assunto requer uma abordagem diferente. Além disso, a atitude de observação e descrição do fenômeno envolve um processo de sensibilização, conforme mencionado anteriormente sobre a hipótese de formação de terapeutas sob a perspectiva da psicologia arquetípica. Nota-se que

tal postura assemelha-se aos apontamentos de Heidegger (1997), quando ele aborda a importância de não buscar definir a técnica, mas sim a essência da técnica.

É um engano interpretar os produtos do pensamento analógico (sonhos, imagens, fantasias, mitos) dentro do campo da lógica analítica e linear, pois os critérios de verdade são diferentes, assim como sua estrutura e discurso. Se isso acontece, ocorre então a desvalorização dos símbolos, de sua função e introduz-se uma fonte de desequilíbrio na psique, pois eles fazem a conexão entre a consciência e o inconsciente (Serbena, 2010, p. 77).

Entende-se que o desenvolvimento de uma técnica reduz a uma função instrumental, na própria etimologia da palavra técnica de origem grega *téchnē* que se opõe a *physis* que se refere à natureza *póiesis* a qual se origina o termo poesia. Por essa via, todo processo é poético no que diz respeito a algo revelado na natureza, por se tratar de um modo de revelação e não de uma via para a revelação das coisas/objetos do mundo, como o processo de um modo latente para um modo manifesto. A técnica moderna apresenta-se como uma intimação feita para a natureza para que ela nos entregue todas as riquezas para que possamos explorá-la com uma intenção voltada à razão na qual o ser humano deve explicar tudo que observa, diferente das técnicas tradicionais que não queriam otimizar a natureza (Heidegger, 1997). Acerca do tema, pensa-se haver uma consonância com a proposta Hillmaniana do “fazer alma” que se apresenta na relação com a imagem.

Para Jung, a imaginação é uma atividade autônoma da psique geradora de fantasias ou imagens. É nesse ponto que a psicologia arquetípica se revela como uma fenomenologia da imagem. Nas palavras de Hillman (2018),

Tal psicologia se volta para o trabalho da imaginação (na clínica, na psicopatologia, na arte, no mito, na tradição cultural) e para o trabalho com a imaginação; está voltada para ressuscitar nosso interesse pela capacidade espontânea da psique de criar imagens (p. 11).

A psicologia arquetípica utiliza o termo “imaginal” para representar o ato de se dispor ao fenômeno original peculiar da psique e a expressão “fazer alma” representando o resultado da relação com a imagem (Hillman, 2018). O vocábulo



“imaginal” adotado por Hillman provém de Henry Corbin (1972). Nessa atitude, o imaginal é tão real, ou mais real que a própria realidade externa.

A atitude diante dos fenômenos evidencia-se de forma similar ao que Jung propõe com a imaginação ativa, porém tal atitude se dá em relação a todas as imagens que surgem. “Ativar a imaginação, imaginar ativamente, exige que o indivíduo considere as imagens que emergem como se fossem autônomas e estivessem no mesmo plano ontológico que a realidade externa.” (Adams, 2002, p.114).

De acordo com Adams (2002), as imagens, na visão de Hillman, não se reduzem a objetos da realidade externa, muito menos se referem a uma ação secundária que deriva da primeira impressão, mas sim primária e constitutiva. Não derivam de um objeto, principalmente porque há situações nas quais não há objeto algum.

Para Jung, a imagem arquetípica pode conter ou amplificar o símbolo, enquanto manifestações diretas do arquétipo, de modo que arquétipo alude a uma forma incompreendida ou inconsciente ao homem. Jung apresenta o conceito de arquétipo *per se* para versar sobre aquilo que é apreendido do arquétipo pelo homem (Samuels, 1989). Por exemplo, Jung, no que diz respeito à interpretação dos sonhos, considera as imagens do sonho como reflexo da personalidade do indivíduo, mesmo que proveniente de uma estrutura arquetípica. Hillman compreende a imaginação de forma totalmente autônoma, a imagem pertence ao “*mundus imaginalis*”, passando assim pelo sujeito, porém, não pertencente a ele, pois vem da dimensão transubjetiva da imaginação (Hillman, 1992).

### 3.4 Tecnologia e Alma

Na psicologia arquetípica, a imagem contém todo o fenômeno. Destarte, uma característica importante da imagem é sua dinâmica autogeradora de novas fantasias ou imagens, contendo na própria dinâmica a expressão arquetípica *a priori*. Para Hillman, o que confrontamos psiquicamente são sempre imagens, ou seja, fenômenos. Seguindo assim um caminho imagístico fenomenológico, isto

significa assumir uma coisa pelo que ela é e deixá-la assim falar por si. Desse modo, podem ser fenômenos ou imagens arquetípicas (Hillman, 1992).

Na concepção de Hillman (1995), a tecnologia alude a uma expressão e não à causa. Assim como poemas, canções e teorias psicológicas são expressões providas do contato com um fenômeno, também as invenções tecnológicas se referem à expressão da manifestação de um fenômeno, pois há um estímulo anterior que se manifesta na psique levando-a à materialização das invenções tecnológicas.

Por exemplo, a invenção da lâmpada apresenta uma característica de mudança coletiva no que tange ao tempo linear, se considerarmos que a escuridão restringia o espaço humano no diz respeito à circulação de pessoas. Com isso, anteriormente à invenção da lâmpada, os indivíduos encontravam-se sob os domínios naturais de luz e escuridão providos do ciclo dos astros. Nesse sentido, a invenção da lâmpada rompe com a linearidade da percepção do tempo para o indivíduo (Hillman, 1995).

Pelo fato da afirmação de Hillman não ser especificamente voltada ao tema tecnologia apresenta-se apenas como um chamado ao tema, pois o cerne da lâmpada está associado à luz. A luz está associada ao domínio do fogo pelo ser humano há cerca de trezentos mil anos atrás, no qual sabe-se que já havia um uso diário do fogo pelo ser humano (Harari, 2015).

O domínio do fogo foi uma grande ferramenta para o controle em uma dimensão maior da natureza, observado em diversos povos antigos como alteração ambiental para agricultura (Mann, 2007). Com o avanço da ciência em 1815, surgem as lamparinas a gás como um refinamento do domínio da luz e para suprir problemas encontrados na exploração de minas (Holmes, 2009), ou seja, para suprir problemas gerados a partir da busca de soluções de problemas.

A dimensão do domínio da luz ganhou proporções maiores por conta do trabalho de Michael Faraday com sua descoberta sobre o campo magnético enquanto gerador de corrente elétrica, seguindo para o surgimento da lâmpada elétrica que ganhou proporções com Thomas Edison. Ele, mesmo não tenha sido o primeiro a desenvolvê-la, foi o primeiro que tornou possível a produção de lâmpadas. Já em 1881, com a integração de invenções como gerador elétrico e a lâmpada, as pessoas passaram a ter acesso a essa tecnologia, seguindo para invenção da lâmpada fluorescente em 1930.

Observa-se que já em 1924 teorias sobre a tecnologia de luz Led foram apresentados por Oleg Losev, com base nas teorias quânticas de Einstein acerca de como os Leds poderiam ser utilizados na comunicação. Em 1927, porém, por conta falta de estrutura da Rússia por conta guerra, Losev não teve investimento, resultando na invenção do led somente no ano de 1960 (Freeberg, 2013).

Nota-se que o olhar para o fenômeno da luz a partir do objeto lâmpada elaborado por Hillman, independe da narrativa histórica linear apresentada, pois chega-se a mesma questão, qual seja, o homem em relação ao domínio da natureza como se estivesse no lugar antes atribuído aos deuses. Chega-se a outro recurso utilizado pela psicologia arquetípica no que concerne ao conhecimento sobre os mitos e deuses. Considerando o material provindo da mitologia como narrativa para elucidar o fenômeno da tecnologia, Hillman (1995) assinala que:

Nossa civilização assumiu o encargo de trazê-lo para o nosso monoteísmo como um Hermes maníaco e parcial - e por ser parcial, tornou-o concreto, um deus único e hiperativado. A sutileza se perdeu no sim-ou-não do pensamento informático. E fomos moralizados por essa loucura mercurial através de slogans como: ligue-se em; conecte-se com; conecte-se, simplesmente; tanto faz a mensagem, ela é só o meio; mantenha-se sempre em rede. Bytes de informação; frases curtas para a TV; o governo limitando-se a "engendrar o controle. (Hillman, 1995, p. 98)

Como via de aprofundamento acerca dos mitos que se relacionam ao fenômeno da tecnologia enquanto manifestação arquetípica destacam-se outros adjetivos atribuídos a Hermes, contemplando-o como o deus que transita entre os mundos, veloz, mensageiro, persuasivo, deus da dualidade. A característica de psicopompo de Hermes enquanto guia das almas, também aparece no mito de Hades quando guia Perséfone para a luz (Brandão, 1987). Hermes se faz presente com base nas afirmativas de Ventura (1995) quando diz que projetamos o inconsciente na tecnologia. Pode-se observar em diversas expressões tecnológicas, adjetivos que são atribuídos a Hermes, como a velocidade da informação e comunicação em relação a novas tecnologias, bem como a característica de dualidade também observada nos afetos da humanidade em

relação a tecnologia, na qual pode se apresentar como salvadora ou como destrutiva.

Adicionalmente, tem-se o mito do titã Prometeu, no qual é roubado o fogo dos deuses para que a humanidade possa se desenvolver tecnologicamente. Em tal mito é possível perceber a ira de Zeus por conta da ousadia de Prometeu, condenando-o a ter o fígado devorado eternamente por uma ave (Brandão, 1987).

Hefesto, conhecido como deus ferreiro e da tecnologia, possui dois episódios em sua história nos quais faz uso de suas criações tecnológicas como arma de vingança. Em uma dessas passagens, Hefesto constrói um trono que possui uma armadilha com intuito de aprisionar sua mãe Hera, de modo que só seria possível libertá-la por meio de Hefesto, pois somente ele possuía o segredo. O outro episódio no qual Hefesto utiliza da tecnologia como armadilha versa sobre uma rede extremamente forte construída com intuito de aprisionar, em flagrante, sua esposa Afrodite, que o traía com Ares. Hefesto também foi solicitado na criação da humanidade para resolver o problema de falta de matéria prima necessária para criação da primeira mulher humana, Pandora (Brandão, 1987).

A partir desses fragmentos da mitologia grega em relação à tecnologia, pode-se observar o lugar de importância que a tecnologia ocupa tanto para os deuses quanto para os homens. Outros aspectos tratados relacionam-se a sua função atribuída na resolução de problemas, como quando Hefesto é solicitado para ajudar na criação de Pandora ou quando ele se vê diante de um problema e emprega a tecnologia como via de resolução, porém, o resultado não condiz com o esperado. Prometeu vê na tecnologia a solução para as dificuldades da humanidade.

Nesse sentido, a tecnologia representa algo para além dos deuses, porém, de domínio dos deuses e uma busca da humanidade por esse domínio, haja vista que é a partir da tecnologia que a humanidade passa a tentar dominar a natureza, tal como os deuses dominam o mundo. Na psicologia arquetípica, considera-se a tecnologia como imagem e não como um deus. Assim, é pela característica de totalidade da imagem que também se nota a presença de deuses, de modo a não reduzir a imagem da tecnologia a um Deus, pois é por conta da dinâmica do fenômeno da tecnologia que podem ser observadas

características dos deuses, como por exemplo a presença de Hermes, Hefesto, dentre outros conforme o contexto observado.

Outras invenções para além da lâmpada podem ser analisadas enquanto criações de impacto nas fantasias da humanidade sobre a tecnologia. Neste sentido, Romanyshyn (1989) parte de invenções que marcaram a humanidade para expor a partir da metáfora de sintomas e sonhos que compõem o fenômeno da tecnologia.

### **3.5 Fantasias e sintomas em relação com a tecnologia: compreensão de Romanyshyn**

No livro “*Technology as symptom and dream*”, Romanyshyn (1989) descreve, de forma ampla e a partir de várias ilustrações míticas e imagéticas, a tecnologia como a magia do mundo moderno. Atividades como trazer luz durante a noite, modificar imagens e sons ao mudar o canal da TV com o toque de um dedo, se configuram como ações para além daquelas que os magos antigos poderiam fazer, estando, atualmente, ao alcance de qualquer criança. O autor argumenta que a tecnologia faz parte do desenvolvimento da humanidade, permitindo a compreensão e interação com ambiente no qual estamos. Por outro lado, há o temor passível de se fazer presente ao olhar para algumas criações efetuadas a partir desse conhecimento, como a bomba de Chernobyl e o desastre do ônibus espacial *Challenger*.

A imagem produzida por um artista ou por um físico, mesmo que em tempos diferentes, mas sobre o mesmo tema, dizem de uma expressão de um sonho comum à humanidade. Romanyshyn (1989) exemplifica com a obra de arte intitulada *Little Cosmonauta* de Paul Van Hoeydonck e a foto do primeiro ônibus espacial decolando e, frisa, com a frase do poeta Frederick Turner que diz que Picasso é um Einstein mais elevado e menos fundamental. Desse modo, tem-se uma conjunção entre as imagens da arte e os eventos da ciência.

Segundo o autor, haveria uma ambivalência ao pensar a tecnologia, seja como possibilidade para um olhar imaginativo da vida ou o movimento contrário a isso. Um exemplo do movimento ambíguo da tecnologia é dado a partir da pintura de *Kissing*, de Alex Gray, na qual estão representadas duas pessoas se beijando, sendo possível observar o interior físico das pessoas (músculos,

artérias, esqueleto e cérebro). Ao pensar na frase que diz que o beijo vem de dentro, pode-se imaginar várias possibilidades para o que significa esse “dentro”. Na pintura em questão, o “dentro” é representado por aquilo que a ciência conhece ou entende que há por detrás da pele. Assim, retoma-se o exemplo do que o homem fantasiava em relação ao espaço e como se permitia imaginar esse mundo quanto ao que é revelado concretamente pela ciência sobre o espaço. Encontrar uma definição concreta para o que só é possível imagetivamente poderia se configurar, justamente, como a destruição da imagem (Romanyshyn, 1989).

A tecnologia poderia ser vista como uma crise da imaginação, por conter tanto a destruição no sentido de literalizar e assim paralisar o movimento imaginativo, quanto por trazer a atenção para como os acontecimentos possuem uma profundidade imaginativa, como uma forma da imaginação pode se inscrever nos eventos do mundo. Romanyshyn (1989) discorre sobre o corpo social e psicológico da época ser expresso também pelas invenções tecnológicas. Neste sentido, os computadores, espaçonaves, usinas de energia nuclear, bombas nucleares dizem sobre as fantasias presentes na época, assim como catedrais góticas compõem o corpo social do mundo medieval. É também por meio das construções físicas que carregam a tecnologia presente na época que são expressos os sonhos do mundo, sendo que essas expressões contam a história de determinada cultura e de como imaginavam ser.

É se dispondo à imagem que novas imagens surgirão para compreensão do fenômeno, por exemplo, a imagem de corpo em relação à tecnologia, que pode ser apresentado enquanto corpo imaginal, provindo de imagens geradas pelo próprio fenômeno da tecnologia (Hillman, 1995).

O corpo físico corresponde à literalização do corpo, enquanto o corpo imaginal se refere ao olhar através do corpo. Observa-se essa atitude nos alquimistas que utilizavam materiais concretos para poder observar os processos da alma (Hillman, 2010).

Os alquimistas estavam diretamente engajados com o concreto - fogos, misturas e líquidos - e, ainda assim realizavam trabalho psíquico. Eles mantinham seus olhos sobre a psique nos materiais concretos com os quais trabalhavam, de tal modo que não consideravam o sal e o enxofre, o aquecimento e a dissolução apenas fisicamente, apenas literalmente.

Eles advertiam: “cuidado com o físico no material.”. Os materiais concretos eram indispensáveis; entretanto, tomá-los fisicamente, literalmente, era perder a psique. (Hillman, 2010, p. 271)

As narrativas metafóricas são compreendidas como alma (Serbena & Raffaelli, 2003), sendo que para Hillman (2010) o cultivo da alma vincula-se aos efeitos causados da disposição do indivíduo com as imagens geradas provindas da relação com a imagem de um fenômeno. De forma complementar, são expostas, a seguir, ideias de autores pós-junguianos que, por meio do método junguiano, apresentam olhares que auxiliam a compreensão da dimensão arquetípica do fenômeno da tecnologia.

#### 4 PSICOLOGIA ANALÍTICA, TECNOLOGIA E CIBERESPAÇO: UMA REVISÃO DA LITERATURA

##### *Analytical psychology, technology and cyberspace: a literature review*

Helton Marculino de Souza

Carlos Augusto Serbena

**Resumo:** A tecnologia e o ciberespaço possuem grande influência na contemporaneidade, contudo, a despeito de sua importância, ainda há uma escassez de estudos sobre o tema a partir de determinados referenciais teóricos da Psicologia. Neste sentido, objetivou-se verificar como tecnologia e ciberespaço são discutidos pela psicologia analítica, abordagem teórica proposta por C. G. Jung. Para tanto, fez-se uma revisão sistemática da literatura acerca do tema, por meio da consulta às seguintes bases de dados: CLASE, LILACS, PePSIC, PsycINFO, PubMed, Redalyc, SciELO e Catálogo de Teses & Dissertações CAPES. Mapeou-se toda a produção listada nessas bases, sem estabelecimento de período no qual tais estudos tivessem sido publicados, totalizando 75 referências. A partir dos critérios de inclusão, foram selecionadas oito referências para leitura na íntegra. Tendo em vista a característica qualitativa do material, optou-se pela divisão em três categorias temáticas: 1) A tecnologia entre ou em substituição do humano; 2) A influência da tecnologia na subjetividade; 3) A psicoterapia como tecnologia e a tecnologia na psicoterapia. A partir dos resultados, considera-se que há poucos estudos advindos da Psicologia Analítica, especialmente pesquisas empíricas, entendendo-se ser pertinente o desenvolvimento de investigações neste campo.

**Palavras-chave:** revisão sistemática, psicologia analítica, tecnologia, ciberespaço.

**Abstract:** Technology and cyberspace have a great influence on contemporaneity, however, despite its importance, there is still a scarcity of studies on the subject from certain theoretical references of Psychology. In this sense, the objective was to verify how technology and cyberspace are discussed by Analytical Psychology, the theoretical approach proposed by C. G. Jung. To



this end, a systematic literature review on the subject was made by consulting the following databases: CLASE, LILACS, PePSIC, PsycINFO, PubMed, Redalyc, SciELO and CAPES Theses & Dissertations Catalog. All the production listed in these databases was mapped, without establishing a period in which such studies had been published, totaling 75 references. From the inclusion criteria, eight references were selected for full reading. Given the qualitative characteristics of the material, it was decided to divide it into three thematic categories: 1) Technology between or in substitution of the human; 2) The influence of technology on subjectivity; 3) Psychotherapy as technology and technology in psychotherapy. From the results, it is considered that there are few studies coming from Analytical Psychology, especially empirical research, understanding that the development of investigations in this field is pertinent.

**Key words:** systematic review, Analytical Psychology, technology, cyberspace.

## **Introdução**

Durante a história da humanidade é possível observar o desenvolvimento tecnológico como marco de grandes mudanças nas relações humanas e no mundo, como por exemplo: a invenção da roda, eletricidade, máquinas a vapor, internet, tecnologia espacial, energia nuclear, dentre outros marcos históricos. A partir de tal cenário, pode-se pensar na necessidade das ciências humanas, em específico da psicologia, em pesquisar as relações entre psique e mundo, a fim de compreender e acompanhar o fenômeno da tecnologia, considerando-a como um fator importante no processo de individuação da humanidade e do indivíduo.

Atualmente, poucas são as publicações que discorrem sobre tecnologia e psique na abordagem da psicologia analítica. Destarte, aponta-se para a importância de uma revisão sistemática sobre o tema, considerando o ciberespaço como uma tecnologia que influencia no campo psicossocial. Com isso, buscou-se sintetizar os principais pontos observados com intuito de contribuir para o avanço nas pesquisas na área e auxiliar a atuação profissional de psicólogos.

## **Psicologia Analítica**

A psicologia analítica se configura como uma abordagem teórica proposta nas primeiras décadas do Século XX por Carl Gustav Jung, médico psiquiatra

suíço, após seu rompimento com Freud e a Psicanálise (Padua & Serbena, 2018). Jung propõe a existência de um inconsciente não apenas pessoal, como aquele indicado pela Psicanálise, mas também um inconsciente coletivo. A partir dessa visão, interessa-se pelos mitos, religiões, estudos alquímicos e outros, entendendo-os como expressões arquetípicas.

No que se refere aos arquétipos, pode-se concebê-los como algo inato ao ser humano, delineando um padrão de desempenho psicológico vinculado ao instinto e que pode se manifestar por meio do comportamento e da emoção (Samuels, 2002). São padrões herdados da psique, mas que só podem ser observados após sua manifestação, haja vista se configurarem como um potencial de desenvolvimento (Samuels, 1988). Neste sentido, uma metáfora que ajuda a pensar o conceito de arquétipo refere-se a uma semente, pois possui todo o potencial para se tornar uma árvore, porém, as características da árvore serão próprias das condições nas quais ela se desenvolveu. Por exemplo, o tronco poderá ser torto em decorrência do vento, a copa poderá ser mais aberta ou fechada independente do conteúdo carregado na semente. Contudo, determinadas características *a priori* sempre serão observadas a partir do desenvolvimento da semente, assim, uma semente de limoeiro sempre germinará um limoeiro.

A partir dos estudos realizados por Jung (1983) acerca das expressões humanas, novos conceitos foram propostos, tais como numinoso e função transcendente. O termo numinoso é descrito como sendo "uma existência ou um efeito dinâmico não causados por um ato arbitrário. Pelo contrário, o efeito se apodera e domina o sujeito humano, mais sua vítima do que seu criador" (Jung, 1983, p. 3). Trata-se de uma condição do sujeito independente de sua vontade e que proporciona uma mudança significativa na vida do indivíduo, que implica em uma modificação na consciência, como a relação da religião com seus fiéis.

A função transcendente vincula-se a um conceito extraído da matemática por Jung para representar a interação do inconsciente com a consciência. Neste sentido, assim como na matemática relaciona-se a números reais e imaginários, a função transcendente se mostra como um processo natural presente em todo indivíduo (Jung 2009). Em decorrência desse processo, surgem sonhos e imagens que permitem a manifestação do símbolo a partir de uma demanda de elaboração de algum conteúdo.

Por meio do símbolo, o conteúdo pode ser assimilado ou integrado, indicando que a função transcende se configura como algo provindo de tensões opostas que produzem fantasias para preencher a lacuna entre consciente e inconsciente (Samuels, 1988). Em decorrência desse processo, surgem sonhos e imagens que permitem a manifestação do símbolo a partir de uma demanda de elaboração de algum conteúdo. Por meio do símbolo, o conteúdo pode ser assimilado ou integrado.

O que chamamos símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida diária, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional. Implica alguma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós. (Jung, 1964, p. 20).

Ao longo do tempo, novos desenvolvimentos foram realizados por seguidores de Jung, de maneira que tais contribuições podem ser organizadas em três escolas de psicologia analítica, quais sejam: Escola Clássica, Escola Desenvolvimentista e Escola Arquetípica, esta última que tem James Hillman como seu fundador (Samuels, 2002). Tais escolas podem ser pensadas a partir de conceitos teóricos e práticas clínicas que configuram o campo da psicologia analítica pós-junguiana, sendo eles: o conceito de arquétipo, o conceito de Si-Mesmo/*Self*, a ênfase dada ao desenvolvimento da personalidade, a análise da transferência e contratransferência, a experiência simbólica do Si-Mesmo e o exame das representações mentais na análise (Samuels, 2002). Quanto ao conceito de Si-Mesmo ou *Self*, Samuels (2002) indica que ele poderia ser compreendido como a totalidade da psique ou uma via da psique de funcionamento ordenado e padronizado (Samuels, 2002).

Quanto à Escola Arquetípica, Padua e Serbena (2018) apontam, ao tecerem considerações teóricas sobre a psicologia analítica, para “uma integração da Escola Arquetípica como desdobramento teórico da Escola Clássica” (p. 128). Com isso, opta-se nesse artigo por se enfatizar as contribuições da psicologia analítica associadas à perspectiva de James Hillman acerca do tema investigado, isto é, tecnologia e ciberespaço, tendo em vista que se trata de um autor mais contemporâneo, que inclusive discorreu em alguns momentos de sua obra sobre aspectos concernentes à tecnologia (Hillman, 1995, 2002, 2004, 2010).

Tacey (1998) divide a obra de Hillman em quatro momentos para discorrer sobre as contribuições de tal autor no campo teórico proposto por Jung, a fim de tornar claro o percurso que compõe o pensamento que dá base a psicologia arquetípica. O primeiro momento é apresentado como Hillman enquanto diretor do *C.G.Jung Institute* em Zurique, apesar de Hillman já possuir um percurso no campo da literatura e psicologia anterior a esse momento.

O segundo momento é marcado pelo fato de Hillman deixar de lado as características metafísicas existentes em relação aos arquétipos e propor a fenomenologia como método de lidar com as imagens. É nesse período que Hillman leva a psicologia arquetípica para a academia. O terceiro momento é delimitado pela crítica ao conceito de Si-Mesmo proposto por Jung, delineando a idéia neoplatônica de *anima mundi*.

No quarto momento, Hillman retorna às categorias metafísicas por perceber que o conceito de *anima mundi* não daria conta de substituir alguns conceitos de base metafísica, mas que poderiam contribuir com o todo. É nesse momento que Hillman revê a psicologia arquetípica, resultando em mais solidez quanto às críticas provindas da escola clássica.

No que se refere às prioridades em relação aos termos teóricos enfatizados por Hillman, pode-se pensar no seguinte ordenamento: arquétipo, como o elemento de destaque, com o Si-Mesmo e o desenvolvimento da personalidade não recebendo tanta atenção. No que se refere ao contexto clínico, tem-se uma atenção especial às imagens, seguida de uma consideração da experiência simbólica do Si-Mesmo e, por último, a análise da transferência e contratransferência (Samuels, 2002). Assim, ao se refletir acerca da clínica desenvolvida por Hillman, destaca-se sua regra básica que aponta caber ao terapeuta “ficar com a imagem”. O processo de “ficar com a imagem”, de acordo com Barcellos (1991), influencia todo o procedimento terapêutico e a interpretação realizada nesse contexto, haja vista que passa a se entender as imagens psíquicas como fenômenos naturais com os quais as pessoas podem se relacionar, mas necessitando de uma interpretação. Assim, “no momento em que interpretamos, transformamos o que era essencialmente natural em conceito, em linguagem conceitual, afastando-nos do fenômeno. Uma imagem é sempre mais abrangente, mais complexa, que um conceito” (Barcellos, 1991, p. 11).

A partir de uma linguagem imaginal, pode-se dizer que somente ficando com a imagem é que se torna possível libertar os deuses do atual lugar no qual se encontram. De acordo com Jung (2002), as pessoas podem se encontrar possuídas por

(...) conteúdos psíquicos autônomos, como se estes fossem deuses. Atualmente eles são chamados: fobias, compulsões, e assim por diante; numa palavra, sintomas neuróticos. Os deuses tornaram-se doenças. Zeus não governa mais o Olimpo, mas o plexo solar e produz espécimes curiosos que visitam o consultório médico; também perturba os miolos dos políticos e jornalistas, que desencadeiam pelo mundo verdadeiras epidemias psíquicas (p. 43).

Por meio deste referencial, entende-se que a cultura ocidental contemporânea assume um discurso patologizante e reduz fenômenos a sintomas e patologia. Hillman (1997) argumenta que “A linguagem mitológica compõe em imagens o que a linguagem conceitual afirma em sentenças” (p. 295). Por meio desta visão, pode-se argumentar que a ciência da Psicologia e a prática clínica acabam por insistir em voltar suas atenções ao sintoma e a projetar conteúdos da sombra em objetos concretos.

### **Considerações sobre tecnologia e ciberespaço**

Um olhar imagético para o fenômeno da tecnologia pode ser notado na linguagem de Clarke (1970), escritor e futurista, que aponta que a tecnologia avançada pode ser indistinguível da mágica. A palavra mágica convoca a buscar compreender as fantasias coletivas em torno da magia e alude a algo que é realizado por forças e poderes além do homem, por “deuses”, algo sobrenatural. Ao associar as fantasias coletivas sobre a magia com as fantasias que compõem a tecnologia, nota-se que em ambas tanto em relação a mágica quanto a tecnologia, há uma incompreensão sobre a dinâmica do fenômeno que se apresenta, tornando-o um depósito natural das projeções de conteúdos inconscientes, reportando a mesma dinâmica dos mitos, religião e magia. Tanto o “sobrenatural” quanto a tecnologia podem ser compreendidos pelas teorias psicodinâmicas como a ação do inconsciente. Nota-se que, com a narrativa apresentada por Clarke sobre o fenômeno da tecnologia, é possível observar o todo para além das consequências sintomáticas.

No tocante à visão da psicologia analítica sobre a tecnologia, Romanyszyn (1989) apresenta uma narrativa que abarca os conceitos de símbolo, numinoso, função transcendente, sem se referir ao nome dos conceitos. Defende que a tecnologia não é um acúmulo de eventos que ocorrem à parte do mundo, mas sim a promulgação da imaginação humana no mundo, necessariamente convocando à observação das fantasias concernente à tecnologia.

Entende-se, então, que a tecnologia enquanto relacionada ao numinoso, causa uma mudança de consciência no indivíduo, estabelecendo assim um estado compreendido como transcendental, por circular entre polaridades nas quais a tecnologia se manifesta tanto positivamente quanto negativamente. Os símbolos que surgem desse processo, por possuírem qualidades arquetípicas, interferem tanto no indivíduo, quanto coletivamente. Desse modo, a observação da psicologia analítica para a tecnologia envolve contemplar as manifestações arquetípicas que se evidenciam na condição numinosa que a tecnologia apresenta. Para tal, pode-se refletir sobre os conteúdos arquetípicos por meio dos mitos com intuito de compreender a dinâmica arquetípica no campo da tecnologia.

Quanto à obra de Hillman, ao se retomá-la, percebe-se que esse autor contribuiu ao indicar que os fenômenos poderiam ser pensados não somente como psíquicos, mas como um todo. Ao apreciar os fenômenos, Hillman sugere que eles sejam relatados a partir de uma narrativa metafórica como via de atribuir qualidade não só de valor ou de descrição literal, mas de relação com o objeto narrado, tendo-se um exemplo quando se refere à tecnologia como sendo maníaca (Hillman, 2010).

Hillman constrói uma narrativa sobre o fenômeno que não se encerra em conceitos, mas que, por meio de metáforas, permite a manifestação das fantasias relacionadas ao fenômeno em questão, para posteriormente desdobrar as relações arquetípicas das fantasias. Com base nessa proposta, pode-se observar uma grande diversidade de temas possíveis de serem analisados. Um exemplo disso está no livro “Cidade e Alma” (Hillman, 1993), no qual são abordados temas como cidade, *design*, transporte, dinheiro, guerra, armas, beleza, dentre outros a partir da proposta arquetípica de se olhar para o fenômeno. Apesar de não haver uma obra dedicada à tecnologia, Hillman

aborda-a ao discutir outros fenômenos, com grande parte dos apontamentos voltados ao aspecto negativo de relação da sociedade e dos indivíduos com a tecnologia. Ele não responsabiliza a tecnologia pelos aspectos negativos que lhe são associados, mas ressalta a importância de olhar o fenômeno tecnológico a partir da perspectiva da psicologia Arquetípica a fim de compreender mais a fundo o fenômeno. Hillman não se aprofundou no tema da tecnologia, porém sua proposta de psicologia arquetípica possui os recursos necessários para o aprofundamento do diálogo entre tecnologia e psicologia.

Pode-se entender que inicialmente os objetos tecnológicos eram concebidos como desprovidos de alma, dado o fato que os objetos utilizados como exemplo por Hillman possuem características tecnológicas por exemplo como carros e prédios. Desse modo, a tecnologia atribuída a objetos era vista apenas como um conjunto de objetos inanimados. Quanto ao termo “alma”, a partir da etimologia da palavra psicologia, tem-se que ele trata do estudo da alma, compreendendo essa última “como uma metáfora da psique, pois os diversos discursos psicológicos seriam explorações desta metáfora, permitindo ampliar sua expressão e compreensão” (Serbena & Raffaelli, 2003, p. 36).

Sobre o termo “almado”, Hillman (2010) discute os apontamentos de Jung em relação aos alquimistas que discorriam sobre as propriedades dos metais e do processo alquímico como uma metáfora do processo de individuação, ou seja, estavam falando das próprias experiências e não de materiais literais. Por meio dessa narrativa, entende-se que cada elemento - éter, mercúrio, chumbo, ouro, dentre outros - carrega características metafóricas.

Hillman (1993) pondera, nessa visão, que mesmo coisas inanimadas podem ser vistas como almadadas, havendo a possibilidade de considerar a alma no mundo em termos de *anima mundi*, diferenciando-se de um critério diagnóstico que se encerra em uma definição. Não se propõe uma atribuição de qualidades que se reduzem binariamente a “numerosos escravos reprimidos, obedientes às leis mecânicas, proibidos de falhar, e, por isso, as tememos” (p. 26), ou como elementos bons e maus. Um exemplo relaciona-se com a ideia de as cidades carregarem um aspecto negativo e o campo um aspecto positivo, ou as árvores como sendo almadadas e as serras que as cortam como sendo desprovidas de alma, “em vez disso, todas as coisas, construídas ou naturais, ganham alma por manifestar suas virtudes” (p. 25). Encarar a tecnologia como

almada poderia ser uma via de libertá-la do lugar patológico ao qual ela é frequentemente alocada, que tende a considerá-la somente como objetos brutos e inanimados. A partir dos desenvolvimentos tecnológicos, um novo mundo foi delineado, o ciberespaço, que, a despeito do seu caráter virtual, se coloca como algo indispensável ao cotidiano de grande parte da humanidade. O termo “ciberespaço” foi criado por William Gibson em 1984, em uma obra literária de ficção científica, tendo ganhado popularidade na sociedade com o advento da internet e na academia por meio da obra de Pierre Levy.

No que se refere a dimensão alcançada pelo ciberespaço nas atividades humanas podemos observar alguns exemplos como videoconferências, livros e artigos que podem ser consultados *on-line*, cabendo apontar para o intenso uso que se faz desses recursos e “espaços” virtuais. Acerca da comunicação e acesso à informação, hoje se carrega no bolso os aparelhos de celular, equipamentos que permitem que as pessoas acessem os buscadores de informação, com destaque para o *Google*, que pode ser considerado como um oráculo do século XXI (Souza, 2018), diferentemente do tempo dispendido no passado para o encontro de informações.

A interação humana com a tecnologia ocorre de forma involuntária e constante, seja com elementos presentes no mundo virtual, como a interação com a “nuvem”, seja no mundo concreto, por meio da materialidade do computador ou do celular, por exemplo. Em consonância, anúncios, convites e produtos são oferecidos de forma personalizada, conforme o histórico de pesquisa do usuário de internet e chegam sem que sejam diretamente procurados. Para que essa comunicação virtual possa ocorrer, a presença humana no ciberespaço usualmente se configura por meio de avatares, isto é, da identidade da pessoa no ciberespaço (Farah, 2009).

De acordo com Santaella (2003), o avatar se configura como um termo tomado de empréstimo do sânscrito e inicialmente vinculado “à noção indu de uma deidade que desce à Terra em uma forma encarnada. Do mesmo modo, um usuário veste a identidade dessa entidade virtual para transitar em um mundo paralelo” (p. 121), neste caso, o ciberespaço. Sobre a construção desta identidade, Felinto (2002) argumenta que ela se configura como “fruto de um processo de construção intencional” (p. 22) e como tal passível de reelaborações.



No que se refere à comunicação realizada entre seres humanos, pensa-se que a popularização do e-mail provocou uma transformação e, talvez, uma maior eficiência na comunicação. Tais mudanças se estenderam para sites e programas de comunicação instantânea, ampliando as formas de interação e comunicação entre as pessoas, tanto no campo profissional, quanto no âmbito pessoal (Farah, 2009).

Segundo Ferreira (2009), as redes sociais apresentam, visível ou descritivamente, as características desse corpo virtual, que não necessariamente precisam ser fiéis às características reais do indivíduo. Logo, o campo da fantasia psíquica ganhou, de certa forma, um lugar de existência e interação, no qual há afetações em ambos os lados, tanto no mundo concreto, quanto no mundo virtual.

Por um lado parece que a literatura aponta o ciberespaço como algo ligado ao mundo material, mas por outro lado, ele também pode ser percebido como um lugar de expressão de eventos sincrônicos, ou seja, de eventos que coincidem no mesmo tempo e espaço e que atribuem um sentido psicológico significativo” (Jung, 2009), passando da concepção de desprovido de alma para almada (Hillman, 1993), Diniz (2014) argumenta que ela pode oferecer um lugar de expressão pela escrita nos processos subjetivos. O uso de aplicativos de mensagem instantânea e grupos virtuais de compartilhamento de conteúdo da internet ou de conversas em grupo apontam para a necessidade de comunicação que se expressa no ser humano. Por meio do ciberespaço, a linguagem ganha nova forma como via de buscar dar conta das expressões humanas que vão além das palavras. Tem-se um aumento do uso da escrita como via de expressão, mas também são exercitadas novas formas de expressão e de construir “sujeitos que se pensam, solicitam-se mutuamente, retroalimentam-se e reforçam os laços de sociabilidade” (Diniz, 2014, p. 10).

Quanto ao relacionamento entre o homem e seu *smartphone*, Cypriano e Santos (2014) o percebem como um fenômeno que se retroalimenta em uma relação de permuta. Por meio desta relação constante, o ser humano passa a desenvolver afeto pelo objeto tecnológico (*smartphone*), sendo possível notar diversas expressões entre as polaridades de amor e ódio. Observa-se, assim, que a tecnologia se apresenta diretamente ligada à vida do indivíduo.

Ainda sobre os *smartphones*, Ribeiro e Silva (2015), por meio de uma pesquisa quantitativa, bibliográfica e observacional, coletaram dados e os classificaram por categorias de gerações que são determinadas por faixa etária. Concluíram, a partir da amostra analisada, que as pessoas até 30 anos são apegadas aos seus *smartphones*, bem como a maior parte apresenta dependência e sintomas ligados a alguma patologia. Em consonância, Gil, Valle, Oberst e Chamarro (2015) discorreram sobre a ansiedade e o medo de perder algo como sintomas patológicos do uso de *smartphones*.

O celular ocupa um lugar social de extrema importância para o indivíduo, por permitir acesso ao ciberespaço, no qual muitas das atividades profissionais e pessoais são possíveis. Como consequência, o ciberespaço também apresentou consequências tidas como negativas, conforme apontam Ferreira et al. (2017) sobre as afetações no sono providas da dependência de internet.

Tendo em vista a influência da tecnologia e do ciberespaço na constituição da subjetividade, seu papel na comunicação e relações humanas, o possível desenvolvimento de adições ou, sua presença no espaço psicoterapêutico, entende-se ser pertinente explorar como autores vinculados à psicologia analítica estão compreendendo esta temática. Visa-se, assim, realizar uma revisão sistemática acerca da compreensão da psicologia analítica quanto ao tema da tecnologia e ciberespaço na literatura nacional e internacional.

## **Método**

Foi realizada uma revisão sistemática da literatura (Carvalho, Pianowski, & Santos, 2019) indexada sobre o tema psicologia analítica, tecnologia e ciberespaço, por meio da consulta às seguintes bases de dados: CLASE, LILACS, PePSIC, PsycINFO, PubMed, Redalyc e SciELO. Tendo em vista a quase ausência de artigos nas bases latinoamericanas, incluiu-se um levantamento de dissertações e teses presentes no Catálogo de Teses & Dissertações CAPES. Apesar de se entender que o tema se apresenta como algo investigado pela psicologia mais recentemente, escolheu-se não estabelecer um período para as publicações, com abertura para mapeamento de toda a produção indexada nas bases em questão publicada, perfazendo o período de 2008 a 2019. A escolha por se restringir o trabalho a uma revisão sistemática da literatura, sem se incluir outros tipos de materiais bibliográficos,

como livros e outros tipos de documentos não disponíveis em indexadores nacionais e internacionais, ocorreu com o intuito de mapear se e como a psicologia analítica está presente nesses veículos de disseminação, no que se refere às interlocuções com a temática elencada nesta pesquisa.

Foram utilizados dois conjuntos de descritores para mapear quaisquer campos (título, resumo, palavras-chave e, em bases de textos completos, também o artigo na íntegra): 1) "*analytical psychology*" AND "*technology*" e 2) "*analytical psychology*" AND "*cyberspace*", com o operador booleano AND para relacionar os termos em questão. Por se considerar que os artigos, dissertações e teses, a despeito da língua no texto, também possuem títulos, resumos e palavras-chave em inglês, optou-se por fazer uso apenas de descritores em inglês.

A busca foi realizada no mês de fevereiro de 2019, tendo-se delineado como critério de inclusão as publicações: 1) Pautadas no referencial da psicologia analítica; 2) Cujos textos na íntegra fossem publicados em português, inglês ou espanhol; 3) Disponíveis *on-line*. Foram estabelecidos como critérios de exclusão: 1) Seleção, nas revistas científicas, apenas de artigos, excluindo-se editoriais, resenhas de livros, comentários, réplicas e outros tipos de textos indicados a partir do levantamento; 2) Publicações não vinculadas à área da Psicologia. Após levantamento inicial das produções e exclusão dos textos duplicados, procedeu-se à leitura dos títulos e resumos dos artigos, teses e dissertações, descartando-se aqueles que não tratavam do tema em questão. Foram selecionados, então, oito textos para leitura na íntegra.

## **Resultados e Discussão**

Por meio da busca foram levantadas 75 referências (PePSIC = 1, SciELO = 0, LILACS = 0, PubMed = 8, PsycINFO = 46, CLASE = 0, Redalyc = 9 e Catálogo de Teses & Dissertações CAPES = 11), incluindo artigos, editoriais, resenhas, comentários e outros tipos de textos, além das teses e dissertações do catálogo da CAPES. Tendo em vista os critérios de inclusão, foram selecionados um total de 24 artigos e dez dissertações e teses para leitura dos títulos e resumos, tendo-se descartado duas dissertações e sete artigos por se repetirem nas buscas empreendidas. Após esta leitura inicial, oito textos foram selecionados e considerados aptos para leitura na íntegra (Tabela 1), excluindo-

se os artigos, dissertações e teses a partir dos critérios de inclusão e exclusão anteriormente descritos. Em decorrência da carência de publicações e da natureza dos trabalhos, que possuíam um caráter mais teórico do que empírico, optou-se por delinear uma categorização temática do material levantado.

Tendo em vista o caráter qualitativo que a revisão acabou assumindo, a partir da escassez de publicações, optou-se, após a análise dos textos, por classificá-los tendo em vista a temática abordada, estabelecendo-se as seguintes categorias temáticas: 1) A tecnologia entre ou em substituição do humano; 2) A influência da tecnologia na subjetividade; 3) A psicoterapia como tecnologia e a tecnologia na psicoterapia.

Tabela 1: Artigos selecionados para leitura

<b>Categoria</b>	<b>Título do artigo</b>	<b>Autores</b>	<b>Ano de publicação</b>	<b>Fonte</b>
A tecnologia entre ou em substituição do humano	<i>Man in the age of technology</i>	Galimberti, U.	2009	<i>Journal of Analytical Psychology</i>
A tecnologia entre ou em substituição do humano	<i>Homo virtualis: Body, mind, and soul in a virtual world</i>	Rößler, K.	2016	<i>Psychological Perspectives</i>
A tecnologia entre ou em substituição do humano	<i>Archaic man meets a marvellous automaton: posthumanism, social robots, archetypes</i>	Jones, R.	2017	<i>Journal of Analytical Psychology</i>
A influência da tecnologia na subjetividade	<i>The self in cyberspace. Identity formation in postmodern societies and Jung's Self as an objective psyche</i>	Roesler, C.	2008	<i>Journal of Analytical Psychology</i>

A influência da tecnologia na subjetividade	Ciberspaço e seus navegantes: novas vias de expressão de antigos conflitos humanos	Farah, R. M.	2009	Dissertação de Mestrado – PUC/SP
A influência da tecnologia na subjetividade	Aspectos psicológicos do uso patológico de internet	Fortim, I. & Araujo, C. A.	2013	Boletim – Academia Paulista de Psicologia
A psicoterapia como tecnologia e a tecnologia na psicoterapia	<i>Turning on and tuning out - new technology, image, analysis</i>	Hauke, C.	2009	<i>Journal of Analytical Psychology</i>
A psicoterapia como tecnologia e a tecnologia na psicoterapia	<i>Rediscovering the ritual technology of the placebo effect in analytical psychology</i>	Goodwyn, E.	2017	<i>Journal of Analytical Psychology</i>

### **A tecnologia entre ou em substituição do humano**

A categoria denominada “A tecnologia entre ou em substituição do humano” agrega três diferentes artigos. O texto de autoria de Jones (2017), intitulado “*Archaic man meets a marvellous automaton: posthumanism, social robots, archetypes*”, discorre sobre a ideia de que no pós-humanismo a sociedade é preparada para viver em um mundo no qual a presença ou companhia de robôs é naturalizada. Há críticas de diversas áreas do conhecimento sobre como a tecnologia interfere no significado do que é ser humano, bem como nas formas de estar no mundo. Por meio do referencial teórico da psicologia analítica, Jones (2017) argumenta que as fantasias sobre a tecnologia podem ser observadas em mitos como no mito de Pigmaleão no qual é dada vida à estátua criada por Pigmaleão.

A caracterização arquetípica é atribuída por padrões estruturais de repetição, porém, é importante considerar que a relação humana com arquétipos é descrita a partir da realidade humana, ou seja, dentro das limitações biológicas humanas. Com isso, no caso de haver uma mudança na natureza humana, tal

autora questiona se haveria mudanças na definição de arquétipo, compreendendo-o de outra forma, colocando em xeque as definições atribuídas pela psicologia analítica construídas com base no humano como constituído até então (Jones, 2017).

Ainda é destacado que a psicologia analítica também pode olhar para o tema da tecnologia e dos robôs sociais como uma via de questionamento acerca das novas possibilidades de existência humana com intuito de elucidar questões contemporâneas do indivíduo, refletindo-se sobre o fato da indústria robótica cuidar, justamente, de realizar e alimentar fantasias humanas acerca da tecnologia. Uma das funções da fantasia é tentar antecipar ou prever uma situação com intuito de se precaver. As fantasias sociais relacionadas aos robôs são compostas por uma relação íntima, a partir da qual o robô ocupa um lugar igual ou superior ao humano, como quando os robôs realizam atividades antes feitas por humanos ou de maior complexidade.

Sobre a possível substituição dos homens pelas máquinas, Hillman (2002) tece considerações sobre os avanços proporcionados pela tecnologia, indicando que ela passou por características como poupar trabalho e espaço dos humanos na produção, como se o avanço tecnológico pudesse ser mensurado a partir do tempo poupado na execução de uma atividade em comparação ao que era feito anteriormente. Uma característica que destaca a tecnologia, nessa perspectiva, vincula-se à velocidade, tornando a execução de tarefas mais rápidas (Hillman, 2002). Observa-se que são ponderações a partir de fantasias construídas de análises presentes, compreendendo que as máquinas já executam atividades antes feitas somente pelos homens e, ao fantasiar sobre as máquinas realizando todas as atividades feitas atualmente pelo homem, convoca-se reflexões sobre os caminhos da humanidade.

Rößler (2016), no artigo "*Homo virtualis: Body, mind, and soul in a virtual world*", cita alguns exemplos de como a tecnologia interfere nos afetos do ser humano como por exemplo o avanço da nanotecnologia, que busca potencializar corpos humanos. O autor considera que a emoção também é baseada na experiência física, de modo que robôs podem propiciar experiências físicas, por conta disso influenciam as emoções, chamando a atenção para a questão ética envolvida por imaginar exemplos como no casamento de androides e humanos, ou a acentuada diferença entre pessoas que tenham condições de alterar o

corpo pela nanotecnologia e as pessoas que não teriam essa possibilidade, resultando em diferenças cada mais injustas. Neste sentido, indica que profissionais da tecnologia fazem projeções para um futuro próximo no qual a humanidade esteja mais integrada com a tecnologia, tanto biologicamente, quanto socialmente (Rößler, 2016).

O mito de Hefesto também é apresentado por Rößler (2016) para considerar arquetipicamente as expressões da tecnologia no mundo, dado o fato dele ser considerado um deus das invenções. Nesse sentido, faz a ponderação acerca do uso que pode ser feito das invenções tecnológicas, que podem ser aplicadas para finalidades positivas ou negativas (Rößler, 2016). Por fim, Rößler (2016) aborda a expectativa que o ser humano pode ter sobre a tecnologia, tecendo uma analogia com o mito de Hefesto, que retrata o desenvolvimento de uma rede para prender Afrodite e Ares e, assim, flagrar o adultério. Apesar da criação, o resultado de punição de Afrodite almejado não se concretiza, refletindo-se sobre o que se almeja com o desenvolvimento tecnológico e o que de fato pode ser obtido com essas criações materiais.

Rößler (2016) apresenta a ideia em associação ao mito de que ações tecnológicas objetivas como forma de resolver problemas tendem a falhar, sugerindo que, para pensar o problema da tecnologia em relação aos humanos, é necessária a compreensão do fato para além de uma ação fundada apenas nas consequências negativas provindas de uma situação problema. No mito, Hefesto utiliza da tecnologia para tentar mudar uma situação e tem como resultado o oposto, dado que a situação que o incomoda fica pior, de forma similar às ações humanas de construções tecnológicas com intuito de solucionar problemas causados por outras construções tecnológicas. Outro apontamento associa-se ao fato de ver a tecnologia como forma de soluções para as limitações físicas do corpo.

A fantasia de colocar uma mente humana em uma máquina pode ser vista, para Rößler (2016), como uma via para ultrapassar as limitações físicas do corpo humano, que conclui indicando que o avanço e integração do homem com a tecnologia não é um fim, mas mais uma etapa do desenvolvimento, assim como o homem primitivo não poderia imaginar a invenção da internet, mesmo com expressões relacionadas à necessidade de comunicação. Sob uma visão dos conceitos da psicologia analítica, Rößler (2016) aponta para o conceito de

*unus mundus* bem como a base comum entre espírito e matéria como vias de observar o fenômeno da relação entre tecnologia e o ser humano.

Galimberti (2009), no artigo “*Man in the age of technology*”, recorre aos gregos, para elucidar a diferença de visão de mundo em relação à visão do cristianismo, no que diz respeito à relação do homem com a natureza. Assim, para os gregos, a natureza era imutável e, com isso, governada por necessidade, já para o cristianismo a natureza estava a serviço do homem para que ele a dominasse por meio da tecnologia. Por conta da visão que também é expressa no cristianismo, a tecnologia deixou de ser um meio para ser um fim, deixando de ser uma ferramenta para ser um ambiente de transformação do homem.

A tecnologia como ambiente não ocasiona somente soluções como desejado pela expectativa de progresso, mas traz consigo questões sobre a ética que demandam mudanças no agir para ações no fazer (Galimberti, 2009). O autor faz um paralelo acerca de como a sociedade capitalista atual encara o dinheiro e a tecnologia como um fim. Desta forma, ela se configuraria como um elemento indispensável para a existência humana, de maneira que, na visão de Galimberti (2009), a questão não se trataria de se a tecnologia é boa ou ruim, mas sim o fato de que ela acaba por fazer uso de nós e não o oposto. O autor tira a tecnologia do lugar de objeto passivo, no sentido de ser apenas uma ferramenta e amplia a ideia para algo que nos é necessário e que nos coloca a serviço da tecnologia. Por exemplo, na sociedade contemporânea o acesso aos recursos de sobrevivência ocorre por meio do dinheiro, de modo que o dinheiro se torna praticamente o único objetivo, pois é a partir dele que se tem acesso aos demais recursos. O mesmo vale em relação à tecnologia, pois é por meio de novas tecnologias que são supridas as necessidades que foram surgindo pelo advento de tecnologias pregressas. Tendo em vista essas associações, é apresentada ideia de que, quando não há consciência da dinâmica na qual se está inserido, o indivíduo está sob o domínio do inconsciente, resultando em uma polarização negativa. Compreende-se que, para a psicologia analítica, a questão a ser cuidada, no caso tecnologia, não é o objeto tecnologia, mas sim a dinâmica que traz projeções ao objeto tecnologia.

Desta forma, sobre a categoria “A tecnologia entre ou em substituição do humano”, observa-se que as pesquisas em psicologia analítica acerca do tema seguem um percurso a partir do qual se busca entender a surgimento da fantasia



como uma função psíquica no indivíduo, bem como a autonomia da fantasia sobre o indivíduo, fazendo uso do trabalho com mitos como via de compreensão coletiva do fenômeno, tornando possível observar as manifestações no indivíduo.

### **A influência da tecnologia na subjetividade**

Na categoria “A influência da tecnologia na subjetividade”, Roesler (2008), no artigo “*The self in cyberspace. Identity formation in postmodern societies and Jung's Self as an objective psyche*”, discorre criticamente sobre o conceito de *Self* apresentado por Jung e sua influência na identidade do sujeito. Discute ademais apontamentos de diversos autores que defendem a ideia de que a identidade do indivíduo é constituída por questões culturais e históricas relacionadas ao indivíduo, mesmo que tais concepções não se anulem, dada a abrangência do conceito de *Self*. Outros fatores, como por exemplo, a influência do ciberespaço, experiências com realidade virtual e tecnologias digitais exercem influência na história do indivíduo e, conseqüentemente, na identidade do ser humano.

Fortim e Araujo (2013), no artigo “Aspectos psicológicos do uso patológico de internet”, expõem uma pesquisa empreendida a partir de autorrelato de usuários que se declararam “viciados em internet”. Trata-se de uma pesquisa qualitativa realizada por meio de um estudo documental, transversal e retrospectivo, cujos dados foram tratados por meio do software SPAD-T, com categorização embasada na psicologia analítica. A amostra contou com 189 sujeitos que contribuíram com 278 mensagens coletadas em um período de 10 anos.

A análise dos dados apontou para as principais finalidades de utilização da internet, destacando que os abusos estavam voltados para comunicação, fins sexuais e navegação. Os aspectos psicológicos apresentados pelos autores foram: 1 - dinâmica relativa ao controle, no que diz respeito à sensação de controle sobre relações e autoimagem; 2 - estratégia de enfrentamento da ansiedade; 3 - características de que a atividade na internet pode ser ilusória ou real; 4 - Função de libertação de aspectos sombrios ou agressivos. Fortim e Araujo (2003) concluem que as consequências negativas abrangem o trabalho e as relações sociais do sujeito, bem como outros prejuízos. Destacam que a

internet pode propiciar um uso patológico para usuários que estejam em situação de fragilidade e recorrem à internet como tentativa de mudanças do quadro atual. Nota-se, ademais, que tal investigação apresenta a complexidade do fenômeno da dependência, que pode ser observada principalmente em algumas estruturas conceituais, que podem estar relacionadas ao arquétipo do herói e seus ritos, o dinamismo arquetípico dionisíaco, simbiose/ruptura com o dinamismo matriarcal entre Persona e Sombra. (Fortim & Araujo, 2003).

Farah (2009), na dissertação “Ciberespaço e seus navegantes: novas vias de expressão de antigos conflitos humanos”, pondera a influência da tecnologia virtual na vida do ser humano. Para tanto, apresenta uma revisão de literatura sobre o tema internet relacionada ao tema psicologia, bem como contribuições de outras áreas que abrangem o enfoque da psicologia sobre a tecnologia, inserindo um breve histórico sobre o avanço tecnológico e o surgimento da *web*. Em sua pesquisa, Farah (2009) analisa o material enviado por participantes da pesquisa via *e-mail*, composto por relatos de sonhos que tenham alguma relação com a tecnologia, por considerá-los como uma manifestação do inconsciente na qual surgem imagens pessoais e coletivas, carregadas de conteúdos simbólicos (Jung, 1964).

Tal autora articula a ideia de que o ciberespaço é um espaço psíquico, no sentido de ser também uma via de relações, conflitos e resoluções da vida humana. A partir dessas elaborações, é apresentada a ideia de um corpo virtual, como sendo um corpo híbrido de corpos humanos, composto também pelas intervenções tecnológicas, remetendo aos apontamentos de Santaella (2003).

Outro exemplo desta extensão do corpo, também encarado como virtual, diz respeito ao avanço tecnológico em relação à comunicação, na qual a capacidade de comunicação ultrapassa os limites do corpo físico. Outra possibilidade de se pensar o corpo virtual é a partir da manifestação da subjetividade do usuário de internet por meio de um corpo idealizado, algumas vezes composto pelas fantasias, como um corpo simbólico.

Farah (2009) conclui trazendo a ideia de que o ciberespaço também é afetado pelas manifestações inconscientes, por ser um lugar no qual há a presença humana. Considerando esses fatores, é ressaltada a importância de a psicologia voltar a atenção para a tecnologia com intuito de se apropriar das novas ferramentas oferecidas pelo avanço tecnológico nas relações, bem como

a importância de levar em conta as polaridades presentes nas expressões do inconsciente, fazendo-se pensar na função transcendente (Samuels, 1988).

As influências que a tecnologia pode ter na subjetividade já era algo discutido, de alguma maneira, por Hillman e Ventura (1995) quando discorrem sobre o fato de Hermes tomar o lugar de grade deus na contemporaneidade por ser o deus da comunicação, bem como o fato da tecnologia atrelada à comunicação interferir nas relações humanas por manter as pessoas sempre conectadas. Hillman (2004) e Hillman e Ventura (1995) abordam, ademais, o investimento em tecnologia voltado à guerra, tanto quanto ao uso tecnológico para destruição direta do inimigo, como quanto à utilização da tecnologia da mídia como arma social de guerra. Exemplifica que as cenas de guerras antigamente eram imaginadas pelas pessoas a partir de relatos de mensageiros ou de outras pessoas, diferentemente daquilo que é possível com o avanço tecnológico, quando as pessoas podem presenciar cenas de guerras filmadas bem como demolições de edifícios e tumultos urbanos (Hillman, 2004). Pode-se entender a tecnologia como via de fuga do homem, por lançar as expectativas no futuro, no que ainda está por vir, sendo um movimento que segue o contrário em relação à importância do resgate histórico e interior do indivíduo (Hillman, 1972/2015; 2010).

Percebe-se, assim, que a categoria “A influência da tecnologia na subjetividade”, sinaliza que a influência da tecnologia no indivíduo é um fator comum entre os estudos levantados, sendo relevante se ater à ideia de que a tecnologia pode ser colocada à parte do indivíduo como forma de observar a influência de um elemento sobre outro, o que não significa que se trata de um objeto à parte, mas sim pertencente ao todo. Neste sentido, pensa-se que a proposta da psicologia analítica tem como base essa visão totalizante do fenômeno.

### **A psicoterapia como tecnologia e a tecnologia na psicoterapia**

Situa-se, na terceira categoria intitulada “A psicoterapia como tecnologia e a tecnologia na psicoterapia”, o artigo de Hauke (2009), intitulado “*Turning on and tuning out - new technology, image, analysis*”. O texto apresenta questionamentos referentes à apropriação de tecnologia na prática clínica e na vida em sociedade, haja vista a questão da popularização do compartilhamento

de imagens e filmes que reverberam no compartilhamento desses conteúdos por parte dos pacientes com seus terapeutas a fim de se expressarem por essa via. A partir dessa questão, são desenvolvidas críticas sobre como esses recursos interferem e compõem as sessões de psicoterapia.

Hauke (2009) aponta para a questão dos *softwares* que simulam tratamentos e diagnósticos que até pouco tempo eram realizados por pessoas, mas que haveria uma tendência dessa prática ser também realizada por máquinas. Hauke (2009) conclui que a tecnologia não tem relevância no mundo se não for a serviço dos seus usuários, os seres humanos, pois é por conta deles que a tecnologia existe. A tecnologia, assim como o inconsciente, pode parecer assustadora ou destruidora, e é somente através da consciência e da compreensão que se torna possível lidar com essas características conforme propõe a psicologia analítica.

No artigo “*Rediscovering the ritual technology of the placebo effect in analytical psychology*”, Goodwyn (2017) considera a tecnologia como um conjunto de habilidades e métodos com intuito de realizar algum objetivo. A partir de linha de pensamento desse autor, a psicoterapia passa a ser encarada como uma tecnologia, bem como um ritual. Goodwyn (2017) faz um paralelo com o efeito placebo por meio do qual ocorrem transformações no sujeito, tendo em vista o processo como algo ritualístico e não por um princípio ativo que possui uma função específica, assim como Jung aponta para o processo alquímico realizado pelos alquimistas. Por considerar que a psicoterapia é uma tecnologia exercida com características simbolicamente ritualísticas, Goodwyn (2017) conclui que a nossa cultura aparenta ter perdido o controle da tecnologia ritual.

Em relação à psicologia analítica, são apresentados casos nos quais analistas junguianos permitem a entrada do ciberespaço no *setting* terapêutico. Assim, um paciente pode fazer uso de recursos tecnológicos para apresentar ao analista o objeto que o mobilizou, por exemplo uma foto, um vídeo, uma mensagem, dentre outras possibilidades. Nesse caso as reações do analista são diferentes das sentidas pelo paciente. Entretanto, há uma fantasia importante presente na necessidade do paciente em levar alguns recursos tecnológicos para a sessão, pois é na relação com esses objetos que surgem as imagens necessárias para a consciência, retoma-se, com isso, a premissa da psicologia analítica de tornar consciente o que ainda está inconsciente.

Pondera-se que a categoria “A psicoterapia como tecnologia e a tecnologia na psicoterapia” aponta para a presença da tecnologia na psicoterapia como uma ferramenta de interação com o paciente e como elemento de observação nas questões manifestadas no processo terapêutico. Consequentemente, solicita uma disposição empírica do analista em lidar com tal fenômeno, em consonância com a proposta prática da psicoterapia junguiana que demanda a presença ativa do terapeuta no sentido de se dispor ao mesmo objeto que o paciente.

### **Considerações finais**

A revisão da literatura empreendida tem sua importância para os profissionais que pautam sua prática clínica na psicologia analítica, auxiliando-os a relacionar aspectos da contemporaneidade a questões apresentadas no contexto terapêutico. Considera-se que, no campo da psicologia analítica, encontram-se recursos para discorrer sobre a tecnologia, tecendo diálogos, no campo teórico, com as questões arquetípicas, sobre os símbolos, o numinoso, a função transcendente, e na área clínica, com a entrada da tecnologia no *setting* terapêutico e na vida dos indivíduos.

Estão implícitos os conceitos relacionados às questões arquetípicas quando os autores discorrem sobre uma manifestação de estruturas comuns em situações diversas. No que se refere ao símbolo, por exemplo, observa-se que a prática da psicologia analítica é um facilitador para seu surgimento, quando se tem a presença da tecnologia na psicoterapia, bem como na investigação sobre os mitos. O conceito de função transcendente está associado ao surgimento do símbolo. A associação das reações provindas do contato com numinoso diz respeito à potência que a tecnologia tem sobre os indivíduos. Na psicologia analítica, as questões transferenciais e contratransferenciais são o solo fértil para o avanço na observação do fenômeno.

Acredita-se, nesse sentido, que os autores seguem a premissa da psicologia arquetípica proposta por Hillman (2010), de ficar com a imagem, ou seja, não reduzir fenômenos a conceitos. Entretanto, para que isso seja possível é importante conhecer a atitude diante do fenômeno que originou o conceito, pois estar disposto ao fenômeno envolve uma atitude de disponibilidade ao desconhecido, enquanto a preocupação conceitual durante a manifestação do

fenômeno encerra a possibilidade de aprofundamento, por inferir antes de se dispor.

Observa-se que o último levantamento de publicações sobre o tema proposto foi apresentado no trabalho “Ciberespaço e seus navegantes: novas vias de expressão de antigos conflitos humanos”, concluído no ano de 2009. Com a presente revisão sistemática constata-se que foram publicados, desde 2009, apenas mais quatro trabalhos específicos sobre o tema, bem como algumas tecnologias citadas no trabalho de Farah (2009) encontram-se obsoletas. Compreende-se que novas tecnologias podem trazer novas fantasias, demandando uma atualização sobre o objeto de pesquisa para contribuição do campo clínico e acadêmico.

Em se reconhecendo a pequena entrada desse referencial nos periódicos indexados nas importantes bases nacionais e internacionais da Psicologia, optou-se por utilizar descritores amplos que pudessem mapear um amplo espectro de publicações a serem posteriormente filtradas. A despeito disso, notou-se que poucos textos puderam ser recuperados e vários deles podem ser considerados “antigos” frente aos desdobramentos tecnológicos ocorridos na última década. Percebeu-se, adicionalmente, que o *Journal of Analytical Psychology* foi o periódico responsável pela publicação de cinco dos oito trabalhos selecionados e que seis das oito pesquisas foram publicadas por autores estrangeiros.

Observou-se que a maior parte da bibliografia levantada advém de estudos teóricos, sendo que apenas três trabalhos são mais recentes, sendo dois artigos de 2017 e um de 2016. Têm-se três artigos que contam com ao menos uma década, sendo um de 2009, um de 2008 e outro de 2003. Além disso, somente duas pesquisas empíricas foram encontradas na pesquisa realizada e estas datam de 2009, cabendo ressaltar que tais investigações, mesmo que com objetivos diferentes, foram desenvolvidas pelo mesmo grupo de pesquisa.

No que se refere aos achados dos oito estudos elencados para análise, identificou-se que o apontamento de que a tecnologia influencia na subjetividade humana é comum nos materiais bibliográficos selecionados, bem como a relação arquetípica ligada ao fenômeno. Alguns artigos fizeram uso de mitos como de Hermes e Hefesto para desenvolver uma análise crítica sobre o assunto, haja

vista que se trata de um recurso comum entre autores da psicologia analítica para fundamentar tanto a característica arquetípica do fenômeno, quanto simbólica.

Apontamentos sobre o corpo foram desdobrados de diversas maneiras, tanto no que diz respeito à manifestação de sintomas, quanto à relação do sujeito com a tecnologia, quando assumem uma característica patológica, quanto às diversas possibilidades de pensar um corpo que não seja físico, mas que possa ser encarado como uma função de identidade ou de integração ou de lugar de habitação e expressão, dentre outras. A ideia da tecnologia como algo que evolui e que está presente no mundo há muito tempo também é comum entre os autores.

A tecnologia ocupa lugar nas relações sociais e, conseqüentemente, na prática clínica, de diversas formas, tanto na relação dela com os indivíduos, quanto como instrumento para psicoterapia. Neste sentido, coloca em questão a ética tanto no que diz respeito à ciência em relação a novos avanços tecnológicos, quanto à vida social das pessoas que utilizam a tecnologia.

Tendo em vista tais considerações, pensa-se ser pertinente o investimento em novas pesquisas, com foco em investigações empíricas relativas à tecnologia e ao ciberespaço pautadas no referencial da psicologia analítica. Acredita-se ser necessário um desenvolvimento da psicoterapia frente aos avanços tecnológicos e ao adoecimento advindo deles, implicando nessa necessidade de novas propostas de intervenção clínica, configurando-se como uma sugestão de pesquisa aos profissionais da área. Quanto aos limites do estudo, pode-se apontar para as bases de dados utilizadas e línguas dos textos na íntegra, podendo-se hipotetizar que ou a produção sobre o tema não alcança bases indexadas ou, de fato, o tema deve ser mais amplamente tratado pelos profissionais da área.

## Referências

Barcellos, G. (1991). Introdução. In J. Hillman, *Psicologia Arquetípica* (pp. 07-16). (G. Barcellos & L. Rosenberg, trad.) São Paulo: Cultrix.

Carvalho, L. F., Pianowski, G., & Santos, M. A. (2019). Guidelines for conducting and publishing systematic reviews in Psychology. *Estudos de Psicologia*



(Campinas), 36, e180144. Epub 02 de dezembro de 2019. <https://dx.doi.org/10.1590/1982-0275201936e180144>.

Clarke, A. C. (1970). *Perfil do futuro*. (A. B. V. Pinto, trad) Petrópolis: Vozes.

Cypriano, C. P., & Santos, F. C. (2014). A Posse de um Smartphone e os Traços de uma Subjetividade Conectada. *VII Encontro Nacional de Estudos do Consumo*. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Recuperado de [http://estudosdoconsumo.com/wp-content/uploads/2018/05/ENEC2014-GT02-Cypriano\\_dosSantos-A\\_posse\\_de\\_um\\_smartphone.pdf](http://estudosdoconsumo.com/wp-content/uploads/2018/05/ENEC2014-GT02-Cypriano_dosSantos-A_posse_de_um_smartphone.pdf).

Diniz, C. P. S. (2014). A escrita nas redes sociais e suas implicações subjetivas. *Web-Revista SOCIODIALETO*, 5(13), 1-12.

Farah, R. M. (2009) *Ciberespaço e seus navegantes: novas vias de expressão de antigos conflitos humanos*. 209 f. (Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo). Recuperado de <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/15894/1/Rosa%20Maria%20Farah.pdf>.

Felinto, E. (2002). Tecnognose: tecnologias do virtual, identidade e imaginação espiritual. *Revista FAMECOS*, 9(18), 15-26. Recuperado de <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3164/2434>.

Ferreira, L. S. S. (2009). *Cibercultura, imaginário e juventude: A influência da internet no imaginário de jovens brasileiros*. (Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo). Recuperado de <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/5271/1/Lygia%20Socorro%20Sousa%20Ferreira.pdf>.

Ferreira, C., Ferreira, H., Vieira, M. J., Costeira, M., Branco, L., Dias, & Macedo, L. (2017). Epidemiology of internet use by an adolescent population and its relation with sleep habits. *Acta médica portuguesa*, 30(7-8), 524-533. <https://doi.org/10.20344/amp.8205>

Fortim, I., & Araujo, C. A. (2013). Aspectos psicológicos do uso patológico de internet. *Boletim - Academia Paulista de Psicologia*, 33(85), 292-311. Recuperado de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-711X2013000200007&lng=pt&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2013000200007&lng=pt&tlng=pt).

Galimberti, U. (2009). Man in the age of technology. *Journal of Analytical Psychology*, 54(1), 3–17. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5922.2008.01753.x>.

Gil, F., Valle, G., Oberst, U. & Chamarro, A. (2015). Nuevas tecnologías - ¿Nuevas patologías? El smartphone y el fear of missing out Aloma. *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 33(2), 77-83. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/301485/391086>.



Goodwyn, E. (2017). Rediscovering the ritual technology of the placebo effect in analytical psychology. *Journal of Analytical Psychology*, 62(3), 395 - 414. <https://doi.org/10.1111/1468-5922.12315>.

Hauke, C. (2009). Turning on and tuning out: new technology, image, analysis. *Journal of Analytical Psychology*, 54(1), 43–60. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5922.2008.01756.x>.

Hillman, J. (1993). *Cidade & Alma*. (G. Barcellos & L. Rosenberg, trad.) São Paulo: Studio Nobel.

Hillman, J. (1997). *O código do ser*. (A. C. Silva, trad.) Rio de Janeiro: Objetiva.

Hillman, J. (2002). As virtudes da cautela: um apelo ao despertar de nossas respostas estéticas. *Margem*, 15, 87-93.

Hillman, J. (2004). *A terrible love of war*. New York: The Penguin Press.

Hillman, J. (2010). *Re-vendo a psicologia*. (G. Barcellos, trad.) Petrópolis: Vozes.

Hillman, J. (2015). *Pã e o pesadelo*. (C. C. Pilon & D. F. Yago, trad.) São Paulo: Paulus. (Original publicado em 1972)

Hillman, J., & Ventura, M. (1995). *Cem anos de psicoterapia e o mundo está cada vez pior*. (N. Telles, trad.) São Paulo: Summus.

Jones, R. (2017). Archaic man meets a marvellous automaton: posthumanism, social robots, archetypes. *Journal of Analytical Psychology*, 62(3), 338-355. <https://doi.org/10.1111/1468-5922.12316>.

Jung, C. G. (1964). Chegando ao inconsciente. In C. G. Jung (org), *O homem e seus símbolos* (pp. 18-103). (M. L. Pinho, trad.) São Paulo: Editora Nova Fronteira.

Jung, C. G. (1983). *Psicologia da religião ocidental e oriental*. (Pe. D. M. R. Rocha, trad.) Petrópolis: Vozes.

Jung, C. G. (2002). *Estudos alquímicos*. (M. L. Appy & D. M. R. F. Silva, trad.) Petrópolis: Vozes.

Jung, C. G. (2009). *A natureza da psique*. (Pe. D. M. R. Rocha, trad.) Petrópolis: Vozes.

Padua, E. S. P., & Serbena, C. A. (2018). Reflexões teóricas sobre a psicologia analítica. *Boletim - Academia Paulista de Psicologia*, 38(94), 123-130. Recuperado de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-711X2018000100012&lng=en&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2018000100012&lng=en&tlng=pt).

Picon F, Karam R, Breda V, Restano A, Silveira A, Spritzer D. (2015). Precisamos falar sobre tecnologia: caracterizando clinicamente os subtipos de dependência

de tecnologia. *Revista Brasileira de Psicoterapia*, 17(2), 44-60. Recuperado de [http://rbp.celg.org.br/detalhe\\_artigo.asp?id=177](http://rbp.celg.org.br/detalhe_artigo.asp?id=177).

Ribeiro, Q., & Silva, R. B. A. R. (2015). Os impactos dos dispositivos móveis nas pessoas. *Refas - Revista Fatec Zona Sul*, 2(1), 1-21. Recuperado de <http://www.revistarefas.com.br/index.php/RevFATECZS/article/download/34/63>.

Rößler, K. (2016). Homo virtualis: Body, mind, and soul in a virtual world. *Psychological Perspectives*, 59(1), 6-22. <https://doi.org/10.1080/00332925.2016.1134014>.

Roesler, C. (2008). The self in cyberspace. Identity formation in postmodern societies and Jung's Self as an objective psyche. *Journal of Analytical Psychology*, 53(3), 421-436. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5922.2008.00735.x>.

Samuels, A. (1988). *Dicionário crítico de análise junguiana*. Rio de Janeiro: Imago.

Samuels, A. (2002). Introdução: Jung e os pós-junguianos. In: P. Young-Eisendrath, & T. Dawson (orgs), *Manual de Cambridge para Estudos Junguianos* (pp. 27-37). (D. Bueno, trad.) Porto Alegre: Artmed Editora.

Santaella, L. (2003). *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.

Serbena, C. A., & Raffaelli, R. (2003). Psicologia como disciplina científica e discurso sobre a alma: problemas epistemológicos e ideológicos. *Psicologia em Estudo*, 8(1), 31-37. <https://dx.doi.org/10.1590/S1413-73722003000100005>.

Souza, H. M. (2018). *A alma do Oráculo virtual na cultura ocidental*. Anais do Congresso de Psicologia Analítica do Paraná. Curitiba, p. 69. Recuperado de <https://www.acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/63816/CONGRESSO%20PSICOLOGIA%20ANALITICA%20DO%20PARANA%202017%20UFPR%20FAE%20UNIBRASIL%20ANAIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

#### 4.1 Alma corpo e ciberespaço: olhar de Hilman e Romanyshyn

Conforme exposto anteriormente, Romanynskyn (1989) discorre sobre a fantasia da humanidade de ocupar outros mundos, como por exemplo o espaço, assimilando a um desejo de abandonar o corpo carnal para atingir outros mundos. Porém, a demanda física para habitar outros mundos, demanda outros corpos. É exposta, assim, a ideia de construção de outro corpo no que se refere à roupa do astronauta e ao ônibus espacial, porém, um corpo construído não possui alma, pois há intenções objetificadas no sentido de uma função prática. Segundo o autor, é como se referir ao coração enquanto órgão, sendo possível compará-lo a uma bomba e que realiza a mesma função em todos os seres, entretanto, o que importa ao campo imaginal são as fantasias que circundam o objeto. Por conta disso que as fantasias que circundam a exploração espacial e as tecnologias envolvidas carregam a ideia de habitar outros corpos, considerando a Terra como nosso corpo de morada e os corpos carnis também com lugar de morada. (Romanyshyn, 1989)

A forma de observação e narrativa do fenômeno assemelha-se à proposta de Hillman, pois considera-se que há algo comum que se manifesta na humanidade e que ganha expressão por meio da ciência tecnológica, primeiramente passando pelo campo da fantasia coletiva, expressa em algumas situações na arte e literalizada nas invenções e inovações tecnológicas. Romanynskyn (1989) discorre sobre a fantasia de habitar um corpo que atinge velocidades além do possível para o corpo carnal expressa na invenção do carro. Hillman (1993) discorre sobre o caminhar e as fantasias psicológicas no transporte, tanto no diz respeito ao fato da identidade humana estar escondida dentro dos carros, quando a forma que o *design* dos carros se assimilarem a rostos humanos, bem como a fantasia humana em atingir velocidades possíveis somente aos deuses.

Romanynskyn (1989) exemplifica a ideia tecnológica de um corpo sem alma exposto como no edifício Pompidou em Paris, onde é possível ver toda sua estrutura e tubos, transmitindo a ideia de que não há nada a esconder. De forma similar, Hillman (1993), ao discorrer sobre a arquitetura apresentada nas cidades, compara prédios espelhados como a expressão da vaidade e prédios altos e estreitos como prédios anoréxicos. Em ambos os autores, mesmo que

fundamentados em diferentes escolas da psicologia analítica, apresentam um olhar fenomenológico similar, pois observam o fenômeno em sua manifestação e apresentam a imagem por meio de metáfora. Ambos assimilam as expressões tecnológicas ligadas ao carro enquanto uma fantasia de velocidade associada aos deuses e arquiteturas de concreto, no caso prédios, enquanto corpos. Diante dessas observações, é possível pontuar que as fantasias humanas ganham forma física nas invenções tecnológicas que ocupam o espaço material que vivemos.

Autores contemporâneos da psicologia analítica junguiana como Logeman (2014) e Galimberti (2009) compreendem o ciberespaço como uma manifestação da tecnologia que carrega fantasias como: movimento, velocidade, comunicação. Tais qualidades também são atribuídas a outras expressões tecnológicas citadas por Romanynshyn (1989) e Hillman (1993), em consonância com Santaella (2003), que discorre sobre ideia de que expressões tecnológicas ocupam o lugar de realização de desejos humanos e de superação dos limites físicos humanos. Esses fenômenos seriam possíveis por meio de algumas formas da integração entre corpo e tecnologia seja na intervenção tecnológica sobre o corpo humano, tanto no diz respeito à manipulação estética, quanto na substituição de partes do corpo ou ampliação delas, no monitoramento e na conexão como o ciberespaço.

Outros autores da psicologia analítica junguiana, cujas ideias foram expostas no artigo de revisão sistemática, apresentam um olhar sobre o fenômeno da tecnologia por meio da narrativa dos mitos validando a ideia de que o interesse humano de superação por meio da tecnologia é de cunho arquetípico, logo, estão no mundo e não somente no ser humano.

A necessidade de um corpo virtual surge como uma demanda do mundo (Romanynshyn, 1989). Uma forma de analisar a dinâmica da demanda de um corpo virtual no mundo é por meio do conceito de persona enquanto arquétipo que representa o compromisso do indivíduo em relação à sociedade. Por possuir apenas parte da essência da individualidade do ser, a persona pode ser encarada como uma imagem de compromisso social carregada de intenções egóicas (Jung, 1979).

Em contrapartida à persona que visa um lugar de aceitação e adaptação, a sombra enquanto função autônoma e sua característica *trickster* ou trapaceira

se faz presente em todas relações, expondo os aspectos conflitivos entre ego e persona (Stein, 2019). O contato com a sombra relaciona-se ao fato de o indivíduo ter de colocar em questão as autoilusões mais preciosas com as quais o indivíduo se apegava enquanto identidade e autoestima (Stein, 1995). Quanto ao corpo virtual, ele pode ser imaginado como um avatar de um indivíduo no ciberespaço, que passa pela dinâmica psíquica do ego, da persona e da sombra no território alçado do ciberespaço.

Outro autor que tece considerações pertinentes ao tema desta pesquisa é Logeman (2014), pois relaciona o ciberespaço à psique e, consequentemente, à alma, destacando algumas qualidades atribuídas à alma como: sensação de infinito e de estar além do tempo. Em seu discurso, cita o exemplo de um usuário de internet que está exposto a diversas interações e notificações da internet, como *e-mails*, mensagens, notícias, redes sociais.

Tal vivência difere da experiência linear de ler um livro, assistir a um filme, ou ter uma conversa, por meio da qual há uma perspectiva de fim, quando se chega ao final do filme ou da história e quando a conversa acaba. Essa experiência é diferente do final praticamente inalcançável da *timeline*, das notificações que nunca cessam ou das pesquisas nos sites de busca que apresentam incontáveis resultados.

Nesse sentido, o ciberespaço como espaço virtual traz a sensação de infinito, bem como de atemporalidade dos fatos. Com isso, Logeman (2014) entende que alma alude a um lugar atemporal e de relações e sensações de possibilidades infinitas, assim como estruturalmente o ciberespaço se apresenta, só podendo ser compreendido como fenômeno e não desmontando o objeto.

Logeman (2014) faz uma crítica à perspectiva mecanicista por dizer que o mundo tinha alma quando era visto como estando em relação a entidades metafísicas, quando a alquimia encarava o mundo como animado e vivo. A relação entre um mundo animado e a vida humana se faz por associar as mudanças cíclicas da natureza que alteram continentes e climas, mas que continuam a existir, porém, com outras características. Assim também é a vida humana, no que diz respeito a ascensões e quedas de impérios, ou ganhos e perdas na vida pessoal. Por meio desta perspectiva, entende-se que a visão mecanicista acaba por cegar a alma do mundo.

Logeman (2014) descreve o ciberespaço como um lugar de manifestação de figuras arquetípicas, destacando a figura de Hermes por ter características similares às descritas no que se refere ao ciberespaço, como: comunicador, mensageiro, padroeiro dos comerciantes, estar sempre em movimento. Entende-se, pela via da psicologia arquetípica, que “para conhecer a nós mesmos precisamos conhecer os Deuses e as Deusas dos mitos; precisamos encarar os Deuses” (Hillman, 1980, p. 7). Desse modo, para explorar a expressão da tecnologia no mundo por meio do homem recorre-se aos deuses e mitos.

Já Galimberti (2009) aponta que a tecnologia está além de ser meramente uma criação ou algo que esteja a serviço do homem. É como se fizesse parte da essência do homem e é por meio da tecnologia que a sobrevivência do homem se dá. É a partir da tecnologia que o ser humano vê a possibilidade de liberdade, se os animais possuem determinações instintivas, o ser humano possui fantasias, que podem se tornar realidade. Pode-se notar, historicamente, a expressão de desejos e de realizações de antigas fantasias nas criações tecnológicas do homem, por exemplo: o uso de uma vara para derrubar um fruto de uma árvore, a invenção de vias de transporte que vão além do caminhar e a ampliação da comunicação que ultrapassa o falar.

Ao superar os perigos da natureza que podem matar o homem, desde animais predadores até catástrofes naturais, a tecnologia também se apresenta como potencial destrutivo, como acidentes em maquinários, armas de guerra e de destruição em massa ou riscos à saúde, provindo do uso de algum recurso tecnológico. Ao realizar esse percurso de observação da tecnologia, torna-se mais difícil observá-la como essência humana e tende-se a vê-la como expressão humana.

Compreende-se a essência enquanto algo comum, relacionado a uma coisa geral e não a uma especificidade, por exemplo a ideia de Deus enquanto essência refere-se a um lugar superior ao humano, porém, a forma de expressão pode variar conforme o contexto observado. Trata-se da manifestação do fenômeno enquanto uma identidade de contexto, por exemplo: observar o fenômeno da tecnologia enquanto impulso da natureza humana, ou as influências das realizações tecnológicas no indivíduo.

Para o mundo judaico cristão, não há contradição entre tecnologia e natureza, pois a natureza está para que o homem a domine. Já para o mundo

grego, havia o conflito entre tecnologia e natureza, pois nessa concepção pode-se compreender que, por meio da tecnologia, o homem veria a possibilidade de alcançar ou superar os deuses. O incômodo dos deuses seria a falta de submissão dos homens a eles, pois não veem como possível que a tecnologia supere as leis da natureza.

Na narrativa sobre o dilúvio na bíblia, a tecnologia para Noé construir a arca é provinda de Deus. Nesta direção, Galimberti (2009) faz uso da mitologia grega para apresentar que o conhecimento sobre tecnologia é advindo de um titã, chamado Prometeu, que desafia os deuses para beneficiar os homens, quando rouba o fogo para dar aos seres humanos. Zeus, quando descobre, tira o fogo dos homens e prende Prometeu. Zeus envia como presente ao irmão de Prometeu a primeira mulher humana, que foi feita principalmente por Hefesto que é o deus da tecnologia.

Hefesto teve contribuição de outros deuses em sua criação chamada Pandora. A intenção de Zeus era de prejudicar a humanidade, por isso enviou um presente atraente e irrecusável a Epimeteu, mesmo Prometeu tendo avisado Epimeteu para não receber presentes dos deuses. Epimeteu não resistiu à beleza de Pandora e casou-se. Dentre os presentes do casamento, estava uma caixa com todos os males do mundo. A caixa chamava muito a atenção e despertava a curiosidade. Quando a caixa foi aberta foi o fim da era de ouro para a humanidade, ou seja, o fim da paz entre os homens.

De forma adicional, pode-se apontar para o mito cristão de Adão e Eva, que descreve que o fim da perfeição e da harmonia se dá a partir da curiosidade por um objeto (fruto). Assim, no mito cristão, tem-se o fruto e na mitologia grega, tem-se a caixa de Pandora. O estímulo no mito cristão vem do Diabo, o lado oposto de Deus. Já no mito grego vem da raiva de Zeus.

No mito cristão, após os humanos comerem o fruto, eles se dão conta que estão nus, sentem vergonha e se cobrem, ou seja, utilizam da tecnologia para inventar algo que julgam necessário, a roupa. A vida se torna mais difícil e há desentendimentos, a natureza não provê os recursos prontos e o homem precisa trabalhar para ter seu sustento. Com isso, devem ser desenvolvidos recursos tecnológicos para a agricultura e para sobreviver, pois agora as coisas passam a ter um fim.

Pode-se dizer que não havia tecnologia nos homens antes de serem expulsos do paraíso. A similaridade temporal entre o mito grego e o cristão mostra-se quando dizem que as coisas ruins tiveram início próximo à união dos opostos, ou seja, o casamento de Epimeteu e Pandora ou Adão e Eva. Sendo essa a união entre a primeira mulher com um titã, traz elementos para pensar que esse fenômeno tem relação com o descontentamento de Zeus com os homens.

No mito cristão, a função do casal era dar nome às coisas já criadas por Deus. Porém, ir contra a lei divina de comer o fruto, implicava também na possibilidade de inventar ou criar algo que anteriormente era restrito a Deus. Portanto, o potencial tecnológico é uma via de se igualar a Deus. Seria por conta desse movimento do homem em avançar com a tecnologia que os deuses respondem com maior intensidade?

Será que a tecnologia seria o uso não autorizado de um poder que leva ao divino? Talvez as tensões da tecnologia estejam entre Zeus e Prometeu, e entre eles Hefesto, Epimeteu e Pandora. Hefesto pelo domínio da tecnologia, já que ele representa o fogo, os metais e a metalurgia; Pandora por ser, ela própria, o fruto do domínio da tecnologia e peça dos deuses para prejudicar a humanidade.

Por fim, Epimeteu por ter sido um dos titãs responsáveis pela criação das coisas no mundo junto com seu irmão (Prometeu). Epimeteu é criador dos animais e de seus atributos, contudo, durante a criação usou toda matéria-prima, tendo tido que recorrer ao seu irmão Prometeu para criar os homens. Prometeu misturou argila e água para criar os homens. Talvez haja alguma associação com o fato de os animais terem instinto e os homens não, por serem formados por matéria-prima diferente. Essa qualidade se fez presente nos animais e Prometeu ofereceu a tecnologia como recurso para o homem sobreviver no lugar do instinto. Zeus se irrita, pois isso traz uma potência divina aos homens e, conseqüentemente, um distanciamento dos deuses. É como se a tecnologia fosse uma herança divina que está amaldiçoada e, por isso, da sua presença misturada entre benefício e malefício (Galimberti, 2009).

Há uma ligação do mundo tecnológico com o indivíduo que pode ser notada pela manifestação do corpo tecnológico. Assim, podemos pensar a questão da “ocupação” pela psique de um universo ou mundo tecnológico,



enquanto a “encarnação” de um sujeito em relação com a tecnologia. Neste sentido, poderia ser olhado como se coloca um corpo em íntima relação com a tecnologia, um corpo tecnológico.

#### **4.1.1 Corpo na tecnologia, um olhar imagético**

Para discorrer sobre o corpo tecnológico e suas sombras, Romanyshyn (1989) apresenta a ideia de robô, argumentando que a concepção de uma criatura automatizada criada humanamente é antiga na história humana, fazendo-se presente em períodos anteriores, incluindo a mitologia grega quando associadas ao contexto dos deuses e da humanidade. No que se refere à palavra robô, relata ser uma palavra de origem checoslovaca que significa “trabalho forçado” (Romanyshyn, 1989, p. 145).

Sobre isso, ilustra com a peça de Karel Capek intitulada “*R.U.R, Rossum’s Universal Robots*” de 1928, na qual é exposta a ideia do robô como um ser que transcende a natureza, um corpo que não cansa e não erra (Romanyshyn, 1989). Seria construído com intuito de livrar a humanidade da necessidade do trabalho, sendo expresso o sonho do ser humano em se libertar das distrações do corpo carnal, como dores e prazeres, como um corpo que transcende os limites do corpo humano. A peça introduz a palavra robô que, em sua etimologia, deriva do significado de trabalho forçado ou escravo e associa-se com aquele que não pode reclamar, que não possui direitos. Romanyshyn (1989) destaca que a ideia da peça se deu por conta de Capek, ao andar de carro, ter observado as pessoas na rua indo para o trabalho de forma mecanizada, desumanizada, como se não houvesse sentimentos ou sensações.

Acerca das expressões da relação do homem com o desejo em transcender o corpo, Romanyshyn (1989) aponta para o avanço tecnológico espacial, relacionado à fantasia de transcender o corpo por meio de máquinas, por exemplo, espaçonaves que levam o homem para fora do seu corpo (Terra), ou a relação dos homens com os carros, na qual há um limite em relação ao controle da máquina. De alguma forma, o motorista precisa lidar com um corpo metálico que está em uma velocidade acima dos limites possíveis para um corpo carnal, fato que aponta para onde a pessoa e seu corpo estão divididos. Neste sentido, para Romanyshyn (1989), a tecnologia está associada à busca por

vencer limitações, assim como barcos atravessam continentes permitindo levar o corpo físico a outros lugares, espaçonaves e satélites.

A imagem do corpo de um astronauta pode ser vista como a concretização de um sonho por meio da tecnologia, na qual é projetada a ideia de um corpo que transcende os limites como possibilidade de existência, sendo essa a expressão de uma forma de interação da tecnologia com o imaginário social. Na narrativa de “*Technology as symptom and dream*” (Romanyshyn, 1989) aborda o percurso de saída do homem para o espaço como via de explorar um mundo para além dos limites do corpo físico, sendo possível, a partir deste caminho, retornar com outra visão de si e do meio. Para justificar essas expressões, o livro conta com referências às obras de arte de épocas diferentes ligadas ao tema corpo e à tecnologia. Como via de apresentar as diversas formas de pensar o corpo na humanidade, introduz as ideias de imaginar um corpo simbólico e como a tecnologia possibilita experiências e fantasias para esse corpo. Paralelo a isso, a tecnologia é proposta como aquela que traz a possibilidade de sair do corpo e olhá-lo por fora a partir de motivações internas, sendo que ilustrações a esse movimento são feitas com a imagem do homem retornando à Terra.

O tema do corpo é também explorado por Santaella (2003) que o discute, relacionando-o às tecnologias em seus diversos desdobramentos, desde a relação entre máquina e corpo humano, tanto ao que se refere ao hibridismo, à ficção e à realidade, exemplificando com as máquinas que podem ser integradas ao corpo humano. A autora explora o termo ciberpunk que passou a ser utilizado para discorrer sobre a questão “do corpo carnal em constructos informáticos” (Santaella, 2003, p. 189). As repercussões das produções artísticas acerca do tema trouxeram reflexões sobre o abandono do corpo carnal para a existência no mundo virtual, citando o termo *Pós-humano* utilizado pelo artista Robert Pepperell para referir-se à convergência dos organismos com a tecnologia.

Santaella (2003) apresenta sete desdobramentos sobre a influência da tecnologia no corpo. São eles: a) “O Corpo remodelado”, no qual faz-se uso de técnicas para aprimoramento físico como *body building*; b) “O corpo protético”, que se utiliza de próteses como substituição ou amplificação do corpo, como lentes de contato, próteses dentárias, marcapasso; c) “O corpo esquadrinhado”, referindo-se ao corpo analisado por máquinas, por exemplo tomografia, ressonância magnética, entre outras; d) “O corpo plugado”, que é subdividido em

cinco categorias pela autora. São elas: I. “Imersão por conexão”, que alude ao acesso à internet ou a uma mídia interativa. II. “Imersão através de avatares” que versa sobre os perfis em redes sociais, quando há uma duplicação da identidade para interação com outros avatares. III. “Imersão híbrida” a partir da qual há mistura de paisagens físicas com projeções 3D, sendo que tal imersão é observada em performances e danças. IV. A “Telepresença” tratando da conexão e da distância entre homens e máquinas como nos drones e câmeras. V. Outra forma apresentada de corpo plugado vincula-se aos “Ambientes virtuais”, para indicar a realidade virtual na qual são monitoradas as reações físicas de movimento gerando uma resposta virtual, com visualizações gráficas; 5. “O corpo simulado” que compete aos scanners 3D associados à realidade virtual (no ano de publicação do livro essa tecnologia ainda estava em desenvolvimento, atualmente sabe-se que já é uma realidade concreta); 6. “O corpo digitalizado” vinculado a um projeto denominado de “*the visible human*” da *National Library of Medicine* nos EUA. Como resultado obteve-se um corpo digitalizado minuciosamente por meio de um procedimento realizado com dois cadáveres, sendo um de homem e outro de uma mulher, cujos corpos foram congelados e fatiados de forma que cada parte pudesse ser digitalizada, para então unir as imagens por um *software* bem como para navegar internamente como se o corpo fosse um ambiente no qual pudéssemos percorrer como uma viagem submarina; 7. “O corpo molecular” que se relaciona ao genoma humano e à bioengenharia na qual se pode manipular o material genético, por exemplo criando clones.

Por meio dos apontamentos de Romanyshyn (1989) e Santaella (2003), pode-se observar que muitas expressões da humanidade estão vinculadas a uma fantasia relacionada à necessidade de o homem ocupar um espaço criado por ele como fruto do desenvolvimento tecnológico no qual não é possível habitar carnalmente. É possível que o mundo tecnológico habite o corpo carnal, porém, é necessário outro corpo para habitar o virtual, sendo que esse corpo se apresenta nas fantasias imaginais como exposto por Romanyshyn (1989) e na concretude dos atuais recursos tecnológicos apresentados por Santaella (2003). Além disso, pensa-se que a identidade do corpo virtual, referente ao corpo plugado referido por (Santaella, 2003), é constituída pelas fantasias que sustentam o avatar enquanto uma persona dessa relação com o ciberespaço.

## **5 ESTUDO EXPLORATÓRIO DAS INTERLOCUÇÕES ENTRE PERSONA E AVATAR EM UM GRUPO VIVENCIAL SOBRE TECNOLOGIA**

As expressões da relação com o corpo que habita o ciberespaço podem ser imaginadas a partir da dinâmica arquetípica da persona em relação ao conceito de avatar. Destarte, para aprofundar as reflexões acerca dessas questões, expõe-se a seguir uma interlocução entre teoria e a experiência prática advinda de um grupo vivencial no qual se observou o relato e a produção dos participantes do grupo no que diz respeito à relação que estabeleciam entre sua identidade e o ciberespaço, redigido no formato de artigo científico.

### **EXPLORATORY STUDY OF THE INTERLOCUTIONS BETWEEN PERSONA AND AVATAR IN A LIVING GROUP ON TECHNOLOGY**

Helton Marculino de Souza – [helton.marculino@gmail.com](mailto:helton.marculino@gmail.com)<sup>1</sup>

Carlos Augusto Serbena – [caserbena@gmail.com](mailto:caserbena@gmail.com)<sup>2</sup>

#### **RESUMO**

O ciberespaço tem se mostrado cada vez mais presente na atualidade, implicando na construção de uma identidade virtual, um avatar, para os relacionamentos tecidos nesse ambiente. Objetiva-se, então, discutir esse avatar relacionando-o ao conceito de persona, proposto pela Psicologia Analítica. Parte-se da prática de um grupo vivencial realizado com o tema “Tecnologia”, composto por cinco participantes, entre estudantes de Psicologia e psicólogos recém-graduados. O material advindo do grupo foi analisado a partir de movimento circum-ambulatorio, tecendo uma compreensão simbólica e arquetípica dos conteúdos. Os resultados apontam haver uma diferença entre as representações de si feitas no grupo e aquelas apresentadas nas redes sociais, com uso da persona ajustada às expectativas advindas do ciberespaço.

---

1 Psicólogo. Especialista em Saúde Mental pela UEL. Especialista em Psicologia Analítica pela UNICAMP. <http://orcid.org/0000-0003-2333-0910>.

2 Psicólogo. Mestre em Psicologia pela UFSC. Doutor em Ciências Humanas pela UFSC. Professor associado da UFPR e professor permanente e vice-coordenador do Mestrado em Psicologia da UFPR. <http://orcid.org/0000-0001-5568-839X>.

## PALAVRAS-CHAVE

Psicologia Analítica. Tecnologia. Persona. Avatar. Grupo Vivencial.

## ABSTRACT

Cyberspace has been increasingly present today, implying the construction of a virtual identity, an avatar, for the relationships woven in this environment. The objective is to discuss this avatar relating it to the concept of persona, proposed by Analytical Psychology. It starts from the practice of an experiential group made with the theme “Technology”, composed of five participants, including Psychology students and recently graduated psychologists. The material coming from the group was analyzed from the circum-ambulatory movement, weaving a symbolic and archetypal understanding of the contents. The results indicate that there is a difference between the self-representations made in the group and those presented on social networks, using the persona adjusted to the expectations arising from cyberspace.

## KEYWORDS

Analytical Psychology. Technology. Persona. Avatar. Experiential group.

## 1 INTRODUÇÃO

### *Tecnologia, corpo e avatar*

Na mitologia hindu, Vishnu é um deus que possui diversas representações carnavais para situações diferentes, sendo que essas representações são denominadas “avatar”. De acordo com Santaella (2003), o avatar se configura como um termo tomado de empréstimo do sânscrito e inicialmente vinculado à ideia hindu “de uma deidade que desce à terra em uma forma encarnada. Do mesmo modo, um usuário veste a identidade dessa entidade virtual para transitar em um mundo paralelo” (p. 121), aqui posto como o mundo virtual ou ciberespaço.

Observa-se, assim, que, para adentrar nesse mundo virtual, faz-se necessária a construção de uma identidade virtual, que pode ser composta pelo nome e sobrenome apresentados para a criação de um endereço de e-mail, seja

no preenchimento mais amplo do perfil, com descrição de si e inserção de fotografia pessoal. A partir da criação de um e-mail, por exemplo, a pessoa pode interagir com outros usuários do ciberespaço, mesmo que não haja nele uma descrição ou uma imagem no perfil.

Compreende-se que esse processo de tecer uma identidade virtual, um avatar, acaba por delinear também um corpo virtual, composto por um conjunto de características e representações visuais que identificam a pessoa a partir de seu perfil nas redes sociais. Sobre as múltiplas realidades do corpo advindas das transformações tecnológicas, Santaella (2003) propõe uma classificação que agrega as novas realidades do corpo, quais sejam: 1) o corpo remodelado, advindo das manipulações estéticas; 2) corpo protético, alterado a partir de próteses para aumento de sua funcionalidade; 3) corpo esquadrinhado, vigiado pelas tecnologias no cenário médico; 4) corpo plugado, com algum grau de imersão junto aos aparatos tecnológicos; 5) corpo simulado, desencarnado e feito de algoritmos e números; 6) corpo digitalizado, vinculado às representações tridimensionais do corpo humano; 7) corpo molecular, pensado a partir do genoma humano.

O corpo virtual que se propõe aqui está vinculado ao corpo plugado cuja imersão no ciberespaço torna-se possível por meio dos avatares, associados a uma máscara digital vestida pelos indivíduos em sua entrada nesse mundo. Argumenta-se que quanto maior a imersão, mais o indivíduo pode caminhar rumo à incorporação de um avatar, quando se produz “uma duplicação na sua identidade, uma hesitação entre presença e ausência, estar e não estar, ser e não ser, certeza e fingimento, aqui e lá” (Santaella, 2003, p. 203).

Nota-se que os perfis delineados podem diferir a partir de cada rede social “habitada” pelo indivíduo, por meio das quais são tecidas relações com tipos distintos de perfis de pessoas. Assim, pode-se estabelecer relações no *Facebook* com amigos e familiares com os quais existe um vínculo externo àquele do mundo virtual, conexões com pessoas de profissões afins no *LinkedIn* ou seguir perfis de marcas e pessoas jurídicas no *Instagram*, com o intuito de acessar conteúdos promocionais, por exemplo. Diante dessas diferentes formas de se apresentar no ciberespaço, questiona-se sobre qual persona, conceito estruturante da Psicologia Analítica, está presente ao se considerar o avatar construído para habitar cada uma das redes sociais.

### *A persona na Psicologia Analítica*

A persona se configura como um arquétipo cujo nome é associado à palavra latina máscara. A função desse arquétipo centra-se na mediação entre o ego e o mundo externo, relacionando-se tanto a um estágio de desenvolvimento como a de um papel social (Stein, 1998). Whitmont (2002) descreve-o como a imagem de um arquétipo de adaptação. Para Jung (1960/1976), “assim como a persona, como expressão de adaptação ao meio, é fortemente influenciada e conformada pelo próprio meio” (p. 482).

Da mesma maneira que anima e animus são responsáveis pela mediação dos conteúdos psíquicos internos, a persona acaba por exercer uma função similar, porém em relação à dinâmica do mundo interno com o mundo externo. Neste sentido, compreende-se que a persona possui um papel fundamental no processo de individuação quanto ao desenvolvimento necessário ao indivíduo (Jung, 1960/1976).

Entende-se que a identificação do ego com uma persona específica, por exemplo, com uma figura ligada à profissão, pode inibir o processo de desenvolvimento psíquico. Com isso, quando ocorre uma identificação do ego com a persona, pode-se dizer que há uma identificação arquetípica, por meio da qual o ego perde a referência de seu papel, resultando em psicose. Outra possibilidade refere-se à situação na qual se tem uma inflação negativa, o indivíduo pode sentir como se ele não fosse o suficiente para uma atitude enquanto indivíduo, com surgimento de uma culpa por algo imperdoável e inadmissível para os valores morais do indivíduo (Hall, 1985).

No que se refere ao restabelecimento regressivo da persona, nota-se que, a partir de um conflito, o indivíduo pode se ver frustrado diante de uma situação na qual não se veja como capaz de enfrentá-la, perdendo a referência do papel exercido por ele na situação em questão. Com isso, a energia mobilizada pelo ego com intuito de controlar uma situação inevitável retorna ao inconsciente, possibilitando a elaboração de outros conteúdos aceitáveis para persona. Quando esse fenômeno se estabelece em relação à função organizadora da psique, a situação é integrada, permitindo um avanço no desenvolvimento do indivíduo. Quando o conteúdo não é integrado, a sensação de inferioridade ou de incapacidade surge como via de evitar passar pela mesma experiência

negativa, porém, com um aspecto que impede a conexão com o centro organizador psíquico. Neste sentido, lembra-se que a meta do processo de individuação é despir os conteúdos falsos da persona (Jung, 1971/2008).

Tendo em vista tais considerações, almeja-se explorar a relação entre a identidade adotada pelo indivíduo para o estabelecimento de conexões no ciberespaço, denominado de avatar, entendido aqui suas relações com o complexo afetivo de adaptação social, a persona segundo a psicologia analítica. Para se alcançar esse objetivo partiu-se de dados advindos de um grupo vivencial realizado com o tema “Tecnologia”, junto a estudantes de Psicologia e psicólogos recém-graduados. Acredita-se que tal discussão possa contribuir para a compreensão acerca de como os indivíduos se apresentam nas redes sociais, quais identidades virtuais constroem e como esses avatares podem influenciar no estabelecimento de relações sociais.

## 2 METODOLOGIA

Os grupos vivenciais referenciados na psicologia analítica se apresentam como uma interessante estratégia de intervenção, que frequentemente faz uso de recursos expressivos tais como a confecção de máscaras (Freitas, 2005), escrita, desenho, relaxamento, modelagem em argila (Martines, 2017), pinturas, visualização guiada, ou técnicas de meditação (Santos & Serbena, 2018). Entretanto, nota-se que ainda há uma escassez de literatura acerca dos contextos e perfis de participantes dos grupos vivenciais realizados a partir de uma abordagem junguiana (Santos & Serbena, 2018), sendo relevante a apresentação de práticas psicológicas empreendidas por meio desse tipo de estratégia interventiva.

No que se refere à constituição dos grupos, sabe-se que a seleção dos participantes se configura como uma importante etapa, quando se pode considerar as indicações e contraindicações de certos participantes, avaliando-se o arranjo final entre os integrantes, visualizando-se como seria “a participação interativa de cada um dos indivíduos selecionados na nova organização gestáltica” (Zimmerman, 2000, p. 107). Quanto aos grupos vivenciais, apesar de ser um tipo de intervenção potencialmente aplicável a diferentes públicos, compreende-se ser necessário selecionar os participantes desse tipo de intervenção, de maneira a se inserir pessoas que tenham capacidade para



desempenhar as tarefas propostas, se comprometendo em comparecer e permanecer nos encontros grupais. Por outro lado, entende-se que não é interessante a participação de pessoas que não tenham a capacidade de suportar conflitos que, porventura, emergjam a partir das atividades realizadas, com extrema agitação ou que não tenham adesão às normas de comportamento propostas (Santos & Serbena, 2018).

A partir dessas premissas, foi proposto um grupo vivencial com o tema “Tecnologia” a estudantes e profissionais recém-formados em Psicologia, constituindo-se, assim, como um grupo homogêneo (Zimmerman, 2000). A intervenção exposta no trabalho refere-se ao encontro de apresentação, mediada por recursos expressivos no qual cada participante elaborou um desenho e a inserção no grupo ocorreu mediante entrevista inicial.

Trata-se de uma pesquisa desenvolvida a partir de um material advindo da prática profissional, buscando empreender um aprofundamento teórico de uma situação surgida espontaneamente na atuação psicológica. Entendendo-se a relevância de maior compreensão na psicologia, em especial no referencial da psicologia analítica, de aspectos concernentes à tecnologia e à natureza humana, procedeu-se à exploração do conteúdo advindo da intervenção grupal realizada. Assim, quando aos aspectos éticos, assinala-se que essa investigação respeita dos pressupostos da Resolução 520/2016 do Conselho Nacional de Saúde, atendendo-se ao exposto no Artigo 1º, parágrafo VII, preservando-se os dados que possam identificar os participantes do estudo.

## **Participantes**

Participaram desta intervenção cinco psicólogos recém-graduados e estudantes de Psicologia. Estabeleceu-se como critérios de inclusão a pessoa contar com mais de 18 anos de idade e se interessar pelo tema tecnologia. Adotou-se como critério de exclusão indivíduos que não fizessem uso diário de recursos tecnológicos virtuais.

## **Procedimentos para coleta de dados**

Fez-se um convite virtual para participação no grupo de vivências, disponibilizado em redes sociais - *Facebook* e *Instagram* - e enviado para contatos pessoais e grupos profissionais no aplicativo de mensagem *WhatsApp*.

Para coleta dos dados, foram feitas entrevistas iniciais, participação no grupo de vivências, seguido de entrevistas finais. Os temas abordados foram: privacidade, atuação profissional e tecnologia.

No que se refere à entrevista inicial, ao longo dela foi apresentado o objetivo do grupo e como seria a dinâmica dos encontros. Após tal apresentação, os participantes foram entrevistados tendo em vista as seguintes questões norteadoras: 1. O que os havia levado a procurar o grupo de vivência de imagens; 2. Qual havia sido a motivação para participar de um grupo de vivência de imagens sobre tecnologia e ciberespaço, se existia alguma situação pessoal; 3. Se havia algum problema, dificuldade ou queixa na vida do participante naquele momento; 4. Como a pessoa qualificava sua relação com a tecnologia e o ciberespaço e o que ela poderia dizer sobre o uso que fazia de tais recursos; 5. Se já havia realizado acompanhamento psicológico individual ou em grupo e, se sim, qual modalidade de atendimento e como havia sido a experiência; 6. Quais eram as expectativas em relação à participação no grupo de vivência de imagens.

No presente artigo, faz-se uso do material advindo das entrevistas iniciais e do primeiro encontro, quando se tratou da apresentação pessoal dos participantes. Para o encontro grupal, foram previamente selecionadas imagens dos perfis de redes sociais (*Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp* e *LinkedIn*) dos integrantes do grupo, propondo-se que escolhessem a imagem que melhor os representasse. Deveriam, então, fazer um desenho que os representasse e, a partir da fotografia escolhida e do desenho, apresentar-se para o grupo.

### **Procedimentos de análise dos dados**

Considerou-se, como material para a análise dos dados, a entrevista inicial, imagens das redes sociais, desenho e associações verbais apresentadas no encontro grupal, delineando-se uma discussão individual de cada participante. Os desenhos foram inicialmente analisados a partir da metodologia proposta por Furth (2004), amplificando-se tais associações a partir das falas de cada indivíduo em um movimento circum-ambulatorio. Para a amplificação simbólica, considera-se previamente a pesquisa de material teórico sobre o tema, bem como, o conhecimento de áreas diversas que contribuem para a compreensão do símbolo manifesto no desenho. São levados em conta quatro

eixos, sendo eles: material coletado, hipótese, dimensão pessoal e arquetípica do fenômeno bem como a função compensatória do símbolo que se converge entre características implícitas e explícitas (Penna, 2009) e do conteúdo simbólico das imagens (Chevalier & Gheerbrant, 2000).

A atitude do pesquisador é fundamental para o método de processamento simbólico arquetípico durante todo o processo de pesquisa, na qual o pesquisador considera os recursos da própria personalidade para que possa contemplar as polaridades psíquicas do participante da pesquisa. Almeja-se evitar uma posição unilateral em relação ao símbolo e sim observar o movimento de formação do símbolo que surge das tensões entre inconsciente e consciente, com embasamento na concepção de inconsciente coletivo, *Self*, enquanto arquétipo organizador da psique e o conceito de símbolo como resultado das tensões entre consciente e inconsciente (Penna, 2009).

Trata-se de uma hermenêutica reflexiva, na qual é sustentada a tensão entre o objetivo e subjetivo (Kluger, 1993). O conceito de Imago abordado por Jung (2013) em 1911 e 1912 refere-se ao surgimento de imagens de ordem subjetiva, na qual o objeto é percebido a partir da dinâmica interna do indivíduo, observada também, porém, não exclusivamente no discurso do indivíduo ao referir-se ao tema e à produção do desenho. Leva-se em conta, dessa forma, a característica arquetípica da imagem, constituída nas fantasias inconscientes.

Como indicado, o foco deste artigo recai no material advindo do primeiro encontro grupal, quando se trabalhou com a apresentação pessoal dos participantes, tecendo um diálogo entre os conceitos de avatar e persona. Para tanto, fez-se uso de conteúdos da entrevista inicial, tendo-se levado em consideração as respostas individuais por abrangerem aspectos que motivaram a participação no grupo quanto questões voltadas à relação com o ciberespaço, bem como o tema da queixa pessoal.

Para a dinâmica do primeiro encontro, foram utilizadas imagens presentes nos perfis das redes sociais dos participantes do grupo, que serviram como disparadoras para a confecção de um desenho que representasse o próprio participante, feito durante o encontro em questão. Para o desenho, foi disponibilizada uma folha de papel A4, conjunto de 24 cores de lápis e conjunto de 12 cores de giz de cera. O tempo disposto para o desenvolvimento do desenho foi de trinta minutos.

As associações em relação às produções foram verbalizadas por cada participante quando se fez um confronto entre as imagens utilizadas no perfil da rede social e o desenho produzido. Nesse momento, foi solicitado que os participantes se organizassem em círculo de forma que todos pudessem visualizar tanto a imagem do perfil quanto o desenho produzido. Foi acordado que os participantes não interferissem na apresentação para que as associações não sofressem interferências interpretativas de outros membros.

O material coletado foi composto pela transcrição do encontro logo após a saída dos participantes do local, desenhos produzidos pelos participantes, bem como as respostas referentes ao roteiro de entrevista inicial e final, que foram analisados após o encerramento do grupo. Partiu-se do pressuposto que um desenho carrega simbolicamente expressões do inconsciente (Furth, 2004). Considerou-se como material de análise, o contato com conteúdo simbólico expresso nas falas dos participantes ao explicar sobre o desenho produzido.

Jung (2007) ao se referir à dinâmica do inconsciente na produção de imagens expressas tanto em sonhos quanto em produções artísticas afirma que a dinâmica inconsciente é instintiva por criar uma imagem que responde a uma situação consciente. Destarte, a imagem possui tanto pensamento quanto sentido, diferente da dinâmica consciente com funções diferenciadas. O autor da produção artística deve enfrentar as figuras do inconsciente de forma ativa e reativa, pois o surgimento do símbolo demanda um ponto de vista consciente firmemente oposto (Jung, 2007). Compreende-se a produção do desenho com a intenção consciente dos participantes em elaborar uma imagem que represente a si, que resulta em um material composto também de expressões inconscientes.

Em síntese atentou-se para as afirmações e negações que sustentam a ideia da escolha da foto de perfil utilizada nas redes sociais, considerando a análise do desenho produzido individualmente e as respostas referentes ao roteiro de entrevista inicial e final. Os desenhos foram apreciados pelo pesquisador periodicamente durante quatro meses, destacando-se que Furth (2004) aponta para a importância de o analista contemplar o desenho por um período indeterminado antes de esboçar uma análise sobre o material.

Posteriormente, foram confrontadas as falas dos participantes individualmente em relação ao desenho, com intuito de identificar as intenções egoicas em relação à persona expressa por meio de um avatar no ciberespaço.

A análise foi fundamentada com base nos conceitos da psicologia analítica e arquetípica.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O grupo vivencial foi realizado com um grupo que pode ser considerado como homogêneo, ao se considerar a área de atuação profissional de seus integrantes, composto por estudantes e profissionais recém-graduados em Psicologia. Avalia-se que tais participantes se encontravam em um momento de transição e de construção de uma nova identidade, ou seja, uma persona ligada à identidade profissional. Neste sentido, todos relataram que a expectativa em participar do grupo envolvia a ideia de que a experiência pudesse contribuir para um desenvolvimento intelectual e profissional, sinalizando que o momento comum pelo qual estavam passando envolvia os anseios relacionados ao exercício da profissão de psicólogo.

A tabela 1 contempla alguns dados de caracterização dos participantes.

Tabela 1: Caracterização dos participantes

<b>Nome Fictício</b>	<b>Idade</b>	<b>Sexo</b>	<b>Profissão</b>
Gabriela	38	Feminino	Estudante de Psicologia
Lúcia	37	Feminino	Estudante de Psicologia
Isis	30	Feminino	Estudante de Psicologia
João	27	Masculino	Psicólogo
Miguel	24	Masculino	Psicólogo

Nota-se, conforme a tabela 1, que 60% dos participantes era do sexo feminino e estudantes de psicologia. A média de idade das participantes do sexo feminino foi de 35 anos. No que diz respeito aos participantes do sexo masculino, correspondente a 40% do grupo, observa-se que eles já eram psicólogos graduados, estando no início da profissão e apresentando uma média de idade de 25 anos.

A coleta de dados se deu no período de março a abril de 2019. O tempo médio da entrevista inicial foi de 50 minutos e a duração do encontro no qual ocorreu a elaboração do desenho foi de duas horas.

Em relação à identidade profissional, ela pode se mostrar carregada de fantasias sobre o que é ser psicólogo. Assim, o anseio quanto ao refinamento do conhecimento acerca da Psicologia apareceu na maioria das entrevistas iniciais dos estudantes, quando relataram que a busca pelo grupo foi decorrente do desejo de conhecer mais sobre a psicologia analítica, tendo sabido do grupo por meio da supervisora de estágio. Considera-se, assim, que a persona do psicólogo estava sendo experienciada nos estágios, destacando-se a persona enquanto função que caracteriza o papel social vinculado à identidade profissional (Stein, 1998).

Para abordagem das especificidades e maior aprofundamento acerca do material apresentado pelos integrantes do grupo no que se refere à interlocução entre a persona e o avatar utilizado por eles nos perfis de redes sociais, opta-se por apresentar e discutir os dados de cada um dos cinco participantes, referenciados a partir de nomes fictícios.

O participante 1, aqui nomeado como Miguel, produziu um desenho por meio do qual representou graficamente temas da sua vida enquanto caminhos que possuíam oscilações. Fez a representação de três rotas setorizadas em dois grupos, sendo que no canto inferior direito da folha havia três questionamentos sobre as escolhas e as formas de lidar com as escolhas em relação a esses caminhos. Foram utilizadas três cores para representar tais caminhos, com desenho tendo sido feito com caneta hidrográfica fina (tamanho 0.4mm), mas que ocupava toda a folha, que foi utilizada na posição vertical (Fig. 1).



Figura 1: Miguel.

Fonte: Registro do autor.

Para leitura da imagem, pode-se ler e explicar essas linhas como um desenvolvimento que vem da esquerda para a direita, que na imagem pode representar um percurso que possui grandes variações no início e uma tendência a se estabilizar no final da folha. Para ilustrar as variações dos trajetos, Miguel se referiu como se as linhas fossem montanhas e o percurso como um caminhar entre vales e picos.

Hillman (1998) discorre sobre picos e vales, considerando os picos como uma imagem arquetípica fundamentada no mito cristão do Monte Sinai, que conta a história de Moisés que teria subido no monte para estabelecer contato com Deus. Em consonância, nota-se que os templos antigos estão em lugares altos como picos de montanhas, podendo se tratar de um movimento em direção ao espírito, uma experiência de pneuma, que no sentido filosófico grego refere-se à força criadora.

Já os vales, segundo Hillman (1998), dizem respeito à alma e são associados à morada das ninfas, bem como ao lugar para o qual os rios fluem, sendo essas figuras femininas que remetem à alma. Pode-se pensar, então, na dinâmica inconsciente que envolve alma e animus como mediadores dos conteúdos inconscientes. O fato de haver frases de questionamentos no desenho destinado à representação atual de si pode ser visto, a partir de Furth (2004), como sinalização de uma necessidade de ser entendido na sua representação. Sendo assim, Miguel evidenciou as dúvidas que o acompanhavam, surgidas a partir das escolhas feitas por ele.

Nas três fotos utilizadas por Miguel nos perfis de suas redes sociais, duas apresentavam uma característica mais séria, vinculadas às questões profissionais. Tais fotos possuíam um fundo com cor neutra e retratavam Miguel vestindo camisas, enquanto a foto que Miguel disse estar, atualmente, em seu perfil possuía como fundo uma cachoeira, estando retratado de forma mais natural e espontânea. Miguel justificou a escolha por essa foto para seu perfil em uma rede social como uma via de apresentar outro lado seu e contrabalancear a seriedade anteriormente expressa nas demais fotos. Hipotetiza-se que uma necessidade de compensação estava presente, com um percurso entre polaridades, com a dinâmica interna transitando entre picos e vales expostos em

seu desenho, acreditando-se que esse processo se evidencia nas fotografias de seus perfis nas redes sociais. Focalizando-se desse recorte em específico, pode-se dizer que o avatar de Miguel muda conforme seu estado compensatório.

O segundo participante, denominado João, desenhou com giz de cera e lápis de cor, tendo usado a folha na posição vertical e ocupado toda a área disponível. Relatou que o desenho esboçava como ele gostaria de se sentir, sem representar como se sentia naquele momento.

O desenho era composto de uma alga-marinha na parte central inferior da folha, que possuía um fundo azul e tons amarelados na região onde a alga e algumas rochas se situavam (Fig. 2). Justificou que utilizava, algumas vezes, a imagem da alga para representar algo que estava tranquilo e com movimentos suaves, mas logo lembrou e mencionou sobre variações decorrentes das correntes marinhas.



Figura 2: João.

Fonte: Registro do autor.

A alga-marinha simboliza, para o povo xintoísta, a vida elementar (Chevalier & Gheerbrant, 2000). A alga no mar depende de luz solar para se desenvolver, sem possuir raízes, caule ou folhas. No desenho de João, havia uma cor amarelada que não foi explicada por ele, mas que pode ser imaginada como a luz solar que nutre, integrando a união dos elementos necessários para o desenvolvimento da alga.



As rochas não foram explicadas, mas foram representadas apenas por meio de um contorno, como se fossem rochas transparentes. A rocha na mitologia japonesa se vincula à representação de firmeza (Chevalier & Gheerbrant, 2000). Desse modo, o que deveria carregar um sentido de firmeza, apresentou-se como elemento solto no desenho, bem como o fato da alga estar em cima da rocha. Na fala de João, ele se deu conta de que a sensação de tranquilidade, como era atribuída por ele, estava ameaçada pelas variações das correntes marinhas.

Quanto às fotos de seus perfis das redes sociais, João disse gostar de uma das imagens, mas não gostar da outra. A fotografia que agradava a João era utilizada no *Whatsapp* e foi registrada em uma viagem vista por ele como muito divertida, porém conturbada em seus preparativos por conta das relações familiares. Relatou ter quase desistido da viagem, mas argumentou que todo o conflito foi recompensado.

Quanto à foto que relatou não gostar, era utilizada como a imagem em seu perfil do *Facebook*. Apesar de aparecer sorridente na imagem, era possível notar, quando ele falou sobre ela, certa depreciação de si. Ao ser questionado sobre qual tecnologia ele abriria mão, a resposta imediata foi que abdicaria das redes sociais, dizendo que pouco utilizava o *Facebook*. Destaca-se que a imagem criticada era justamente aquela que figurava em seu perfil dessa rede social. Pondera-se que seu avatar no *Facebook* poderia, assim, deixar de existir, caso ele abdicasse dessa rede social, ressaltando-se que não havia uma identificação dele com a própria foto do perfil.

A terceira participante, aqui denominada como Isis, desenhou no centro da folha, que foi utilizada na posição horizontal, dois *emojis* como representação de si. Justificou a opção pelos *emojis* em decorrência da temática do grupo, bem como a escolha de *emojis* com sorrisos associada ao fato de ela se ver como alguém sorridente e apaixonada pela vida (Fig. 3).

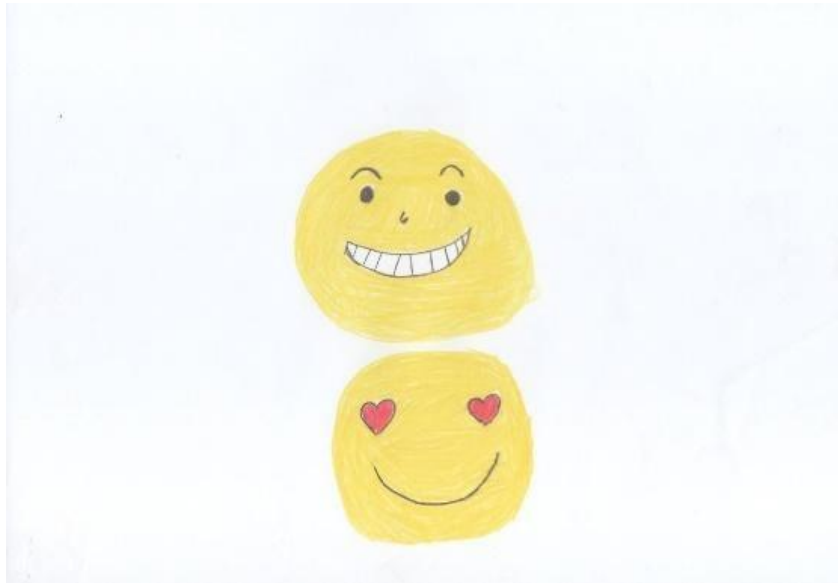


Figura 3: Isis.

Fonte: Registro do autor.

As fotos advindas das redes sociais foram abordadas como sendo representações de momentos passados, como o período no qual havia morado no exterior e o momento atual. Gostava de se produzir com maquiagem e algumas vezes fazia uso dos recursos/enfeites tecnológicos nas fotos, exemplificando com o desenho de uma flor que foi inserida em uma foto do perfil do *Facebook*.

Nota-se que a persona sustentada tanto nas fotos, quanto no desenho e nas declarações referiram-se a alguém que estava sempre feliz. Em um dos encontros, Isis relatou que, em um momento difícil da sua vida, utilizava a rede social para dar indiretas para a pessoa com a qual estava magoada. Contudo, mudou a forma de se relacionar com a rede social, sendo possível pensar que sua representação de avatar na rede social se encontrava em uma polaridade oposta a esse momento relatado. A persona presente em relação ao avatar é de uma figura sorridente e benévola, no sentido de algo que não expressava situações negativas. Esse era o restabelecimento regressivo da persona relacionado ao seu avatar na rede social, no qual resultou em uma nova atitude frente às vias de se representar nas redes sociais.

A quarta participante, aqui indicada como Gabriela, desenhou como representação de si uma árvore, sem raiz e sem solo, com uma cabeça com expressão sofrida. Na cabeça havia o desenho de folhas saindo e uma letra “P”

circulada no canto superior direito. Dentro da copa da árvore havia um coração partido e sete frutos com letras escritas dentro de cada fruto (Fig. 4).



Figura 4: Gabriela.

Fonte: Registro do autor.

Segundo Furth (2004), desenhos no canto da folha podem indicar uma incompletude no desenho, remetendo a um envolvimento parcial com situação. Gabriela relatou que o desenho estava vinculado a uma situação atual de tristeza decorrente de um conflito com um de seus filhos. Estava com a cabeça cheia de coisas, por isso a representação de coisas saindo da cabeça. O estado emocional de Gabriela foi bem representado no desenho de uma árvore humanoide, sem braços, sem representação de ligação com o solo, com um aspecto triste desenhado no rosto e o coração partido. Havia uma lágrima no olho, sem representação da íris do olho, que pode remeter a um aspecto vazio.

As fotos retiradas de seus perfis das redes sociais foram explicadas como vinculadas ao seu gosto por animais e ao aniversário dos seus filhos. Na foto do *Facebook* estava maquiada, tendo indicado que se tratava de uma foto tirada enquanto se preparava para uma festa. Em relação ao avatar de Gabriela na rede social, entende-se, segundo seus relatos, que as imagens se referem a sua persona de mãe.

A quinta participante, chamada aqui como Lúcia, desenhou com lápis de cor uma paisagem composta por um sol no canto superior esquerdo e pássaros

no canto superior direito, com a representação do um mar azul, com ondas na parte inferior da folha, que foi utilizada em posição horizontal. Relatou que a paisagem se referia ao lugar no qual gostaria de estar, sem representar peixes e outros elementos no desenho por não saber desenhá-los. Observa-se que o meio do desenho se mostrava vazio, com cores fracas, sem nada desenhado no centro, os objetos representados eram conceituais e simples. Por não ter sido feito o desenho como uma apresentação de si e sim como um desejo, pode-se ponderar haver certa insatisfação quanto ao seu estado atual (Fig. 5).



Figura 5: Lúcia.

Fonte: Registro do autor.

As fotos advindas de seus perfis nas redes sociais foram descritas como tendo sido tiradas no momento de uma festa para a qual não estava muito animada para ir, mas que gostou de ter ido. A partir do material exposto por ela, pensa-se ser difícil associar uma persona com base nas descrições sobre o seu avatar nas redes sociais. Considera-se haver, talvez, uma distância de seus conteúdos internos que implicam na escassez de elementos em seu desenho, no empobrecimento do discurso sobre a imagem, sem saber ao certo o que lhe gera prazer, alegria e o que não gosta.

Tabela 2: Resultados da atividade

<b>Nome Fictício</b>	<b>Perfil do Facebook</b>	<b>Desenho</b>	<b>Análise</b>
Miguel	Foto sorrindo com fundo de cachoeira	1 - Representação gráfica	Representação de si por meio abstrato. Faz um gráfico caracterizando uma sistematização de autoanálise.
João	Foto sorrindo vestindo terno	2 - Alga	Representação de si por meio de um símbolo do reino protocista, delineado uma alga marinha. que sofre agitações com a maré.
Isis	Foto sorrindo em país estrangeiro	3 - Emoji	Emojis são desenhos utilizados nas redes sociais para representar uma reação a uma situação, ou estado emocional.
Gabriela	Foto sorrindo e maquiada para uma festa	4 - Árvore	Uma árvore frutífera pode ser associada ao aspecto feminino da grande mãe.
Lúcia	Foto sorrindo e maquiada para uma festa	5 - Paisagem	No desenho podem ser notados três elementos dispostos em quadrantes na folha, um representando o fogo (sol), outro representando ar (pássaros) e o terceiro representando o mar correspondente a (água).

Ampliando a análise dos dados indicados na tabela 2, percebeu-se que Miguel utilizou um gráfico para representar os momentos de mudança que foram confirmados após discorrer sobre as mudanças de foto do perfil em relação à intenção de expressar o momento da vida no qual se apresentava.

No que diz respeito ao João, pode-se ampliar os elementos do desenho retratado com algas marinhas na coloração verde realizam a fotossíntese, ou seja, precisam de um elemento solar para existirem, não possuem raízes, caule ou folhas e em sua maioria se reproduzem de forma autônoma. Assim, depende-se do elemento solar, de caráter masculino e possui em si o potencial gerador ou criativo. Porém, quando as condições ambientais não estão adequadas, surge um fenômeno em todos os mares do mundo conhecido como maré vermelha, na qual as algas reagem às condições inadequadas da água de forma a se aglomerarem na superfície da água e liberarem toxinas que nocivas à vida marinha. Caracteriza-se, desta forma, o aspecto destrutivo da alga em relação ao ambiente quando não se encontra em equilíbrio.

Isis percorreu sobre o desenho, afirmando que representava sua disposição para vida. Foram relacionadas as fotos utilizadas no perfil do Facebook como um estado sempre de alegria. A representação da persona virtual parece estar sempre estática na representação de alegria. Entretanto, em seu relato foi possível notar o uso da rede social também como manifestação da sombra.

Em relação à Gabriela, ela fez uma representação de si por meio de uma árvore frutífera relatado pela participante como representação do sofrimento em relação a um dos filhos. No relato, foi esclarecido que seu sofrimento se dava devido a um desentendimento com um dos seus filhos. A árvore pode ser associada à Gaia, por conta da característica de autogeração. Destarte, assim como Gaia gera seus filhos por conta própria, uma árvore gera seus frutos por si. Porém, da mesma maneira que a alga, a árvore também depende do aspecto solar para se desenvolver.

Lúcia desenhou uma paisagem, justificando a escolha por representar o lugar no qual desejava estar, por representar tranquilidade. Não foi feita uma associação em relação às fotos do perfil das redes sociais, pois ao justificar a escolha das fotos do perfil, relatou ser de um momento ao qual ela não estava animada, mas se surpreendeu positivamente com a situação. No relato sobre o desenho, assinalou que gostaria de desenhar peixes, mas que não sabia desenhá-los. A falta sentida pela participante aponta para um dos elementos que habitam a água, no caso os peixes. Em momento algum ela fez referência ao quarto elemento (terra) como completude e pode-se entender que o desenho como contendo expressões inconscientes. A falta comunicada inconscientemente refere-se ao elemento terra, porém, o elemento comunicado verbalmente, ou seja, de ordem inconsciente, refere-se a um ser que vive na água.

Observou-se que dos cinco participantes, quatro queixaram-se do momento em que estavam passando na vida, bem como o fato de esse estado emocional não estar associado à representação fotográfica do perfil nas redes sociais. Foi comum no grupo a ideia de comunicar algo positivo nas redes sociais por meio do perfil, sendo que a escolha da foto de apresentação estava associada a momentos felizes ou importantes.

Acerca do tema, pode-se retomar que o sorriso enquanto expressão humana e seus efeitos foi amplamente explorado, sendo possível tomar como exemplo os efeitos coletivos causados na obra de Leonardo da Vinci, *Monalisa*. A obra *Monalisa* se mostra como uma imagem que abrange todo potencial da expressão sorriso, haja vista que ele não se encerra em determinantes como feliz ou triste, ampliando a ideia de enigmático. Porém, cabe apenas a *Gioconda* essa potência em relação ao sorriso. Segundo Lovrette (2005), a *Gioconda* conserva a parte hermética de algo universal que suscita todas as interpretações.

Mendes e Seidl-de-Moura, (2009) discorrem sobre as expressões faciais ligadas a emoções enquanto aspecto sociocultural e evolucionista e argumentam que o sentido do sorriso está associado e é transmitido conforme a cultura na qual o indivíduo está inserido. A imagem de uma pessoa sorridente diz sobre o sentir-se bem em relação a um contexto, conforme reafirmado pelos participantes ao dizerem sobre as fotos de perfil nas quais estavam sorrindo, revelavam a intenção com o perfil virtual, que muitas vezes não condizia com a situação atual do usuário do perfil.

Os conteúdos apresentados pelos participantes associados às fotos de viagens e festas em suas fotos de perfil expressam o desejo de um ideal de estar no mundo. Miguel ao relatar sobre a atual foto do perfil com fundo de cachoeira, feita em uma viagem, aponta para o fato dela ser mais espontânea, logo, sente-se melhor. João diz de um momento que caracteriza como libertador quando relata sobre a foto do *WhatsApp* ser sua preferida e de como foi compensatório em relação ao conflito familiar que quase o impediu de ir à viagem na qual a fotografia foi tirada. Isis também apresenta uma foto de perfil em uma situação de viagem. Para além do sorriso, é relatado o uso de recursos como *emojis* e efeitos nas fotos que reafirmando o momento feliz. Gabriela e Lúcia apresentam fotos sorridentes em uma situação de festa. As fotos de perfil de todos participantes do grupo não representam o cotidiano, mas sim um momento feliz escolhido como representação de si, ou seja, a intenção do ego em relação à persona expressa no avatar.

A importância atribuída à persona na rede social varia para cada participante, sendo que um exemplo mais acentuado aparece na fala de João quando indica não gostar do *Facebook*, mesmo ainda se mantendo cadastrado.

É possível observar os efeitos da vivência no ciberespaço em relação aos afetos dos participantes. Tais afetos podem variar com o estado emocional vivido fora do ciberespaço e estarem associados a um complexo. Segundo Jung (2009), os complexos se configuram como a união de imagens e ideias em torno de um núcleo arquetípico caracterizado por uma matriz emocional comum, de modo que os complexos são marcados pelo afeto que tem a potência de causar uma agitação psíquica em situações de dificuldade de adaptação. Um exemplo pode ser observado quando Isis relata sobre suas reações na rede social como via de tentar afetar ou comunicar indiretamente outro indivíduo.

Outro ponto importante refere-se ao limiar entre o mundo virtual e o mundo físico, quando expressam a preocupação sobre a análise do mundo físico para com o que é exposto por eles nas redes sociais. Por exemplo quando Miguel, justifica sua mudança de foto do perfil com a intenção de apresentar outro lado, a palavra apresentar possui como sinônimo submeter algo a exame ou aprovação. Isis relatou utilizar a rede social em momento de sua vida como via de dar indiretas em uma pessoa, reafirmando o limiar tênue entre o mundo virtual e o mundo físico, caracterizando o ambiente virtual também como uma via de projeção de conteúdos da sombra. Devido à preocupação quanto à interferência entre os mundos virtuais e físico ser expressa literalmente por dois participantes do grupo, considera-se que nem todos membros compartilham do mesmo sentimento, mas pode-se pensar ser válida a afirmação de que o ciberespaço afeta alguns indivíduos na vida pessoal.

Tabela 3: Observações sobre a Persona

Participante	Persona	Observação
Miguel	Psicólogo / Viajante	Relatado na entrevista inicial que o início da profissão é a questão que está mais o preocupando no momento.
João	Psicólogo / Viajante	Relatado na entrevista inicial que tem buscado se ocupar de diversos projetos na área da psicologia, pois não consegue ficar ocioso.
Isis	Felicidade plena	Fotos com cuidados estéticos e acessórios virtuais, como flores e corações.



Gabriela	Mãe	Relatou sobre o lugar de mãe, bem como o conflito com um dos filhos.
Lúcia	-	Se manteve pouco ativa nas redes sociais e compartilhou pouco sobre os conteúdos da vida pessoal

A persona, enquanto arquétipo mediador dos desejos egóicos em relação ao contexto social, é carregada de fantasias sobre o que o mundo ou situação está demandando. Assim, as fantasias são produto da dinâmica psíquica do indivíduo, incluindo projeções. Há projeções por parte de Miguel e João sobre o que é esperado profissionalmente em contraposição ao desejo sustentando por alguns momentos na figura do viajante. Isis projeta nas fotos do seu perfil que a felicidade é algo a ser sustentado em seu avatar, pois potencializa as expressões de alegria nas fotos com *emojis* e um esforço para ressaltar o bem estar. Gabriela deixa claro o lugar de cuidado maternal ao discorrer sobre a foto referente à festa de aniversário dos filhos e seu cuidado com animais de estimação, bem como, o sofrimento advindo de um conflito com o filho. Lúcia se manteve mais como observadora no grupo e compartilhou apenas respostas objetivas.

Considera-se que as projeções atribuídas à persona estão associadas a complexos que possuem um núcleo arquetípico. Contudo, compreende-se que é necessário um tempo maior de relação com o grupo para supor a imagem arquetípica presente no(s) complexo(s) de cada participante.

#### 4 CONCLUSÃO

A partir dos desenhos elaborados no encontro grupal e das associações expressas durante a apresentação do desenho por cada participante descrito na tabela 2. em relação a eles e às imagens expostas nos perfis das redes sociais dos participantes do grupo, notou-se, de forma geral, haver uma distância entre aquilo que foi representado no grupo e a imagem exposta nas redes sociais. Acredita-se ter sido possível apresentar no grupo uma representação mais honesta e espontânea, próxima daquilo que efetivamente a pessoa entendia ser.

Por outro lado, o avatar criado para as relações estabelecidas no ciberespaço acabou por representar uma persona mais afinada às expectativas

que, usualmente, são atribuídas ao mundo virtual a partir de viagens, momentos alegres ou retratos nos quais a pessoa aparece produzida com uso de maquiagem ou roupas diferentes daquelas adotadas no cotidiano.

Faz-se uma exceção para Isis que aparentou sustentar, tanto em seus avatares nas redes sociais quanto no desenho elaborado no encontro grupal, a persona de alguém sorridente, sem abrir espaço para algo que revelasse mais sobre si. Ressalta-se que essa representação de si foi delineada no primeiro encontro grupal, momento no qual ainda não conhecia todos os participantes do grupo e que pode implicar na apresentação de uma imagem mais vinculada àquilo que entende serem as expectativas do ambiente em relação a ela. A partir disso, questiona-se sobre a identidade delineada para o estabelecimento de relações virtuais e sobre a necessidade de se desempenhar papéis, especialmente ao se considerar a dificuldade em saber sobre o interlocutor, suas expectativas, remetendo à necessidade de um avatar que represente alegria, bons momentos, em uma imagem da pessoa produzida e, talvez, em parte distante daquilo que realmente é.

No que se refere à estratégia de grupo vivencial, observou-se que tal tipo de intervenção se mostra interessante para o público em questão, algo também observado por Martines (2017) que coordenou grupos vivenciais com estudantes de Psicologia. Neste sentido, o uso de recursos expressivos favoreceu a emergência de informações que possivelmente não surgiriam a partir apenas da linguagem verbal, permitindo reflexões sobre si e sobre as relações estabelecidas pelos participantes no grupo e também no ciberespaço. Aponta-se, assim, para o potencial dos grupos vivenciais, sendo interessante o desenvolvimento de práticas similares e de pesquisas acerca desta modalidade interventiva.

## 5 REFERÊNCIAS

Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (2000). *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Rio de Janeiro: José Olympio.

Conselho Nacional de Saúde. (2016). *Resolução nº 510/2016*. Recuperado em 20 de janeiro de 2021, de

[https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2016/res0510\\_07\\_04\\_2016.html](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2016/res0510_07_04_2016.html)

Freitas, L. V. (2005). Grupos vivenciais sob uma perspectiva junguiana. *Psicologia USP*, 16(3), 45-69. <https://doi.org/10.1590/S0103-65642005000200004>.

Furth, G. (2004). *O mundo secreto dos desenhos: uma abordagem junguiana da cura pela arte*. São Paulo: Paulus.

Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6a. ed. São Paulo: Atlas.

Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4a. ed. São Paulo: Atlas.

Loyrette, H. (2005). *Préface. In: La Joconde. Connaissance des Arts*. Musée du Louvre Éditions.

Mendes, D. M. L. F., & Seidl-de-Moura, M. L. (2009). O sorriso humano: aspectos universais, inatos e os determinantes culturais. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, 61(1), 109-120. Recuperado em 03 de fevereiro de 2021, de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1809-52672009000100011&lng=pt&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-52672009000100011&lng=pt&tlng=pt).

Hall, J. A. (1985). *Jung e a interpretação dos sonhos: manual de teoria e prática*. São Paulo: Cultrix.

Hillman, J. (1998). *O livro do Puer: ensaios sobre o arquétipo do Puer Aeternus*. São Paulo: Paulus.

Jung, C. G. (1976). *Tipos Psicológicos*. Petrópolis: Vozes. (Original publicado em 1960)

Jung, C. G. (2008). *O Eu e o Inconsciente*. Petrópolis: Vozes. (Original publicado em 1971).

Kugler, P. (1993) *The subject of dreams. Dreaming: the publication of the Association for the Studies of Dreams*. New York, vol. 3, n° 2.

Martines, P. M. (2017). *Grupos vivenciais de sonhos com estudantes de psicologia*. Dissertação de Mestrado, Departamento de Psicologia Escolas e do Desenvolvimento Humano, Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Penna, E. M. D. (2009). *Processamento simbólico arquetípico: uma proposta de método de pesquisa em psicologia analítica*. Tese de Doutorado, Núcleo de Estudos Junguianos, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

Santos, J. C. (2017). *Grupo vivencial de sonhos na psicologia analítica como metodologia de trabalho em saúde mental*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

Santos, J. C., & Serbena, C. A. (2018). Grupo vivencial de sonhos na Psicologia Analítica como metodologia de trabalho em saúde mental. *Psicologia Argumento*, 36(92), 140-162. <http://dx.doi.org/10.7213/psicolargum.36.92.AO01>.

Stein, M. (1998). *Jung: o mapa da alma*. São Paulo: Cultrix.

Whitmont, E. C. (2002). *A Busca do Símbolo*. São Paulo: Cultrix.

Zimerman, D. E. (2000). *Fundamentos básicos das grupoterapias*. Porto Alegre: Artmed.

## 6 DISCUSSÃO

Tendo em vista o tema da tecnologia, seus desdobramentos e a compreensão de junguianos e pós-junguianos sobre o tema, passa-se a tecer certas considerações acerca dos diálogos que se buscou estabelecer ao longo deste trabalho. Neste sentido, os estudos apresentados por Jung (1990a) conduzem à ideia de que a técnica consiste em conhecimentos conscientes que compõem um método com uma intenção objetiva, fato observado tanto na visão desenvolvimentista da ciência quanto nos avanços tecnológicos de máquinas e armas. Hillman traz à tona a sensibilidade para o olhar para o mundo por meio de uma visão ecológica expressa no conceito de *anima mundi* (Tacey, 1998).

Romanyshyn (1989) apresenta a tecnologia enquanto sonho cultural e chama a atenção quanto à forma de observação da tecnologia no sentido de sintoma cultural. Justifica que o sintoma se refere tanto a uma possibilidade de tentativa de esquecimento de algo como também à maneira de expressar que algo precisa ser lembrado. Destarte, é por meio do próprio sintoma que se encontra o caminho de volta para a saúde.

Considera-se que algumas invenções marcaram a humanidade enquanto sintoma. Pode-se exemplificar com a bomba atômica que trouxe para a consciência da humanidade a ideia que há recursos tecnológicos que podem gerar a destruição da humanidade efetivamente. Com isso, a bomba já está armada no sentido das fantasias causadas na humanidade, não sendo possível “desinventá-la”. Tem-se uma sombra presente na invenção da bomba atômica, bem como o encantamento com a exploração espacial que se depara com o acidente do ônibus espacial *Challenger*. Tais acontecimentos colocam em questionamento a credibilidade posta na tecnologia, alimentando as fantasias coletivas acerca da sombra que recai nos avanços tecnológicos.

Pensa-se que a tecnologia tem o potencial para nos possibilitar a vida da imaginação. Porém, acaba por levar na direção oposta quando se manifesta no campo na matéria e ganha forma de máquinas. Há um estado de surpresa e admiração pela tecnologia que se apresenta na execução ações impossíveis para a natureza humana, ganhando um lugar de projeção no qual o ser humano

se coloca em uma dimensão inferior, como se a tecnologia estivesse no lugar de deuses.

Romanyshyn (1989) apresenta uma narrativa metafórica, como se estivesse dentro do fenômeno. A estrutura da metáfora diz respeito à saída do astronauta da Terra em busca de outros mundos e o retorno para a Terra como a volta ao mundo interior, associada à perspectiva quanto à necessidade de construção de um novo corpo, que tenha condições de se relacionar com outros mundos. O corpo referido ocupa um lugar imaginal para representar o desejo humano composto de fantasias projetadas sobre a tecnologia que vão em direção oposta à natureza. Fragmenta-se, assim, a natureza por dividir entre corpo enquanto limitações da matéria e psique enquanto potenciais reprimidos pela matéria limitante corpo, seguindo assim a direção oposta da integração do indivíduo com o meio ao qual pertence e se relaciona.

Assim como Romanyshyn (1989) convida o leitor para um passeio extraterrestre no sentido de olhar o mundo de fora da Terra a partir das fantasias materializadas pelo avanço da tecnologia espacial, Hillman (1993) faz o mesmo ao apresentar uma narrativa sobre a cidade. Ambos partem do fenômeno presente, qual seja, a exposição de uma situação de incômodo ou um sintoma, voltando o olhar para dinâmica dos elementos envolvidos na cena observada, com o cuidado fenomenológico apresentado por Hillman (2010b) sobre o pensamento do coração e a alma do mundo.

O coração sensível e imaginativo refere-se à atitude de observação, expostas no trabalho desses autores quando Romanyshyn (1989) expõe um texto que conduz o leitor a fazer uma viagem espacial e olhar pela janela do ônibus espacial. Tal autor convoca nossas fantasias de como seria essa experiência, os afetos envolvidos, como se o ônibus espacial fosse o pensamento do coração e a janela do ônibus espacial representasse a alma do mundo. Tudo pode resumido racionalmente como a tecnologia enquanto um fenômeno que gera fantasias de admiração e desejo de superação da própria natureza, bem como fantasias de medo provindos da comparação quantificada de potência em relação homem máquina, no sentido do que é mais rápido, mais forte e imortal.

O resultado da dinâmica dessas fantasias avança para novas materializações tecnológicas que geram novas fantasias com a mesma potência

de criação. Há um movimento estrutural no fenômeno da tecnologia de criação e destruição, sendo esse o desenvolvimento natural de transformação do mundo, cabendo assim aos indivíduos tornarem-se conscientes do momento ao qual está localizado o próprio existir em relação ao mundo enquanto elementos relacionais, totalizante e não desintegrado dos fatos presentes no momento em que se dão.

A narrativa de Santaella (2003) segue em classificações realizadas a partir de uma análise sobre a relação da tecnologia com o corpo. Expõe as intenções provindas de fantasias de superação do corpo humano, levando a uma dimensão que ultrapasse, em uma visão desenvolvimentista, as limitações do corpo em relação ao desejo de estar no mundo em suas múltiplas possibilidades. Tem-se um exemplo quando se refere ao corpo digitalizado para representar a exploração do corpo humano pela ciência que utiliza de recursos para tornar visível o que antes era invisível ao olho humano.

Romanynshyn (1989) apresenta o mesmo fenômeno expresso em obras de arte, que apresentam o corpo humano por meio das vísceras e esqueleto em relação ao tempo histórico ao qual a ciência se encontrava na busca de conhecimento sobre o funcionamento do corpo humano em relação às emoções. Há, então, certa consonância com o que diz respeito ao corpo molecular exposto por Santaella (2003), o qual é pensado a partir do conhecimento científico sobre elementos materiais que compõe o corpo como o genoma. Retrata-se o mesmo desejo de explorar as funções materiais internas no corpo em relação ao existir humano no mundo, com intuito de conhecer e corrigir herança tidas como falhas da natureza, caracterizando a demanda que resulta na fantasia de apropriação do desenvolvimento da natureza por meio da tecnologia.

Jones (2017) discorre, por meio do mito de Pigmeleão, sobre o desejo humano de criar um ser ideal, bem como a mesma manifestação em relação à indústria robótica de realizar o desejo de construir um ser superior que não falha ou que atenda a todas as expectativas como era a escultura Pigmeleão. Tem-se, novamente, uma associação com a obra de Santaella (2003) no que diz respeito ao corpo simulado, isto é, um corpo projetado e que possui autonomia.

Rößler (2016) apresenta o mito de Hefesto para retratar o drama da busca do homem por um poder divino que é representado pela tecnologia. Sinaliza que a fantasia humana de integrar homem e máquina está associada a um corpo

tecnológico com a mente humana, apresentados por Santaella (2003) como o corpo plugado.

Farah (2009) discorre sobre o corpo virtual enquanto algo carregado de fantasias e desejos do seu criador em relação à identidade, pois está assimilada diretamente à identidade da fonte criadora. No que concerne aos efeitos da representação do corpo virtual, Roesler (2008) sinaliza que as situações nas quais o corpo virtual passa no ciberespaço interferem na identidade do indivíduo.

No capítulo intitulado “Interlocuções entre persona e avatar em um grupo vivencial sobre tecnologia” descreve-se uma dinâmica advinda de um grupo vivencial aplicada no primeiro encontro grupal. A atividade em questão estava voltada para a apresentação pessoal que foi realizada por meio da confecção pelos participantes de um desenho que os representasse. Posteriormente foram expostas a eles fotos que os integrantes do grupo usavam em seus perfis de redes sociais, propiciando uma reflexão sobre como cada um se apresentava nas redes sociais. Abriu-se um espaço de escuta sobre como foi para cada participante elaborar o desenho e como era se apresentar no ciberespaço.

O material resultante desse encontro foi articulado teoricamente com o conceito de persona, por compreender que ele se refere a um arquétipo de relação do ego com o mundo, também manifesto em relação ao ciberespaço. Observou-se, a partir da análise, que há uma intenção consciente na construção de uma identidade virtual, porém, a persona virtual está sujeita às dinâmicas virtuais resultando no modo como o indivíduo se expressa por meio do seu avatar.

O avatar é compreendido, a partir dos apontamentos de Farah (2004), enquanto um personagem virtual que representa o eu virtual por exemplo quando uma das participantes se refere ao uso da rede social que foi motivado por um momento de frustração como forma de comunicar sua mágoa indiretamente a outra pessoa, caracterizando a manifestação da sombra nas dinâmicas virtuais, bem como o fato da influência do mundo virtual no mundo material e consequentemente nas formas de estar no mundo.

A fantasia de construção de um avatar presente em momentos diferentes da história da humanidade observadas na tradição mística do judaísmo expresso na ideia de Golem ou o *homunculus* na alquimia enquanto seres criados por homens que podem ganhar vida por meio de um processo divino, são similares



à compreensão hindu de avatar enquanto a manifestação corporal de um ser superior. O poder de criação de um avatar, assim, está sob o alcance de boa parte da população na contemporaneidade.

## 7 CONCLUSÃO

A presente pesquisa objetivou explorar questões concernentes às conexões estabelecidas no ciberespaço pelos indivíduos, considerando o corpo e o avatar assumidos nesse cenário, relacionando-os à persona segundo as contribuições da psicologia arquetípica. Para tanto, foram empreendidos tanto uma revisão sistemática da literatura, quanto estudos de textos clássicos da área, além da reflexão acerca de um grupo vivencial com o tema Tecnologia.

No que se refere ao levantamento da literatura por meio da revisão sistemática, pôde-se perceber que há um eixo comum que compreende a tecnologia enquanto um movimento natural, por ser observada em diversos contextos e tempos históricos, nos mitos e nas diversas formas de expressões humanas. A presença da tecnologia é percebida enquanto movimento linear no campo da matéria, porém, no campo da fantasia coletiva, a lógica linear da tecnologia torna-se impossível.

Em consonância, quando se observa o fenômeno da tecnologia pela proposta da psicologia arquetípica, conclui-se que se trata da manifestação imaginal e literal de fantasias relacionadas à existência humana que, por alguns momentos, se movimenta como fuga de uma ameaça superior e em outros como desejo de se tornar superior, para além de polaridades. O fenômeno se faz presente no agora, colocando a questão para qual momento entre a vida e a morte estamos, compreendendo que a literalização da fantasia por meio da matéria representa a morte da própria fantasia para que a nova matéria possa permitir novas fantasias.

Hillman (1993) argumenta, quando cita o exemplo de um paciente queixar-se, no *setting* terapêutico, do trânsito, que o psicólogo deve olhar o fenômeno levando em conta as coisas enquanto almas e não reduzindo a ideia de trânsito a algo inanimado reduzido a adjetivos. O fazer alma na psicologia arquetípica trata-se de uma prática que está a serviço da alma e não do ego. A partir dessa visão, torna-se imprescindível não reduzir objetos tecnológicos ou as afetações da tecnologia no indivíduo como elementos desprovidas de alma, haja vista que as coisas do mundo possuem sua própria dinâmica estrutural, que pode ser observada.

Com isso, considera-se que a interlocução proposta entre Hillman e Romanyshyn dispõe-se ao fenômeno da tecnologia a uma expressão de mudança e transformação, que ganha forma material por meio das fantasias convocadas nos indivíduos. Permite, por meio da matéria, produzir novas fantasias que afetam os indivíduos em diferentes aspectos e garantem a continuidade do fenômeno da tecnologia.

De forma geral, pode-se apontar para a lacuna existente acerca das contribuições da psicologia arquetípica em relação ao fenômeno da tecnologia, quando se questiona o que é o movimento transformador no mundo que também se manifesta na tecnologia. Miller (2005) discorre sobre o percurso de pensamento junguiano indicando haver uma primeira, segunda e terceira onda do pensamento junguiano. É considerado como onda do pensamento junguiano momentos e autores importantes que marcam progresso na teoria junguiana, suprimindo algumas lacunas no que se refere a alguns fenômenos observados na contemporaneidade como por exemplo a tecnologia e os ambientes virtuais.

Na década de 1990, Hillman ganha popularidade como escritor. Paralelo a isso, seguem muitas críticas tanto dos pensadores da abordagem clássica junguiana, quanto dos próprios contribuintes da psicologia arquetípica, tendo-se Wolfgang Giegerich como destaque por contribuir com movimento da psicologia arquetípica. Hillman e Giegerich estabeleceram debates intensos por meio de palestras e artigos com críticas de ambas as partes. Contudo, mesmo que com palavras ácidas, é possível observar a admiração de um para com outro, por afirmarem que essas tensões contribuem com o desenvolvimento da psicologia arquetípica (Giegerich, 2012).

Compreende que James Hillman corresponde à segunda onda do pensamento junguiano por conta da fundamentação da psicologia arquetípica e Wolfgang Giegerich como um dos representantes da terceira onda. Na concepção de Giegerich (2007), a alma do mundo possui uma lógica dialética na qual a tese-antítese-síntese corresponde à dinâmica de transformação e movimento dos fenômenos. De forma sintética, o conceito exposto por Giegerich (2007) se sustenta na percepção de que a alma está sempre ameaçada. Tem-se a alma enquanto *anima* e tese e *animus* enquanto antítese, que promovem uma tensão que resulta em um novo ciclo de tensões transformado a partir do ciclo anterior.

Durante o período de contato entre James Hillman e Wolfgang Giegerich, ocorreram grandes embates teóricos no que diz respeito à concepção de lógica da alma. Assim, para Giegerich (2007), a psique é pensamento e o fazer alma se dá por meio da linguagem. Pondera-se que a lacuna exposta na psicologia arquetípica em relação à tecnologia possa ser preenchida pelas contribuições de Wolfgang Giegerich tanto no que diz respeito ao campo conceitual de análise do fenômeno em relação ao conceito de lógica da alma, bem como, suas pressuposições sobre a interpretação de mitos que apontam para cuidados importantes no trabalho com mitos, quanto em suas publicações direcionadas ao tema tecnologia.

No que se refere aos achados advindos do grupo vivencial, entende-se que o ciberespaço se apresenta como ambiente de interação entre avatares. Os avatares correspondem à identidade virtual do indivíduo no ciberespaço e são carregados de intenções e projeções sobre o que é esperado socialmente. No que se refere ao conceito de persona, como já exposto, ele pode ser conceituado como um arquétipo relacional entre o mundo interior do indivíduo e as demandas sociais. Durante a vivência do grupo, foi possível observar que há afetos envolvidos na escolha da foto do perfil e no conteúdo postado em redes sociais, sendo que para alguns participantes há intenções diretas ou intencionais de afetação na utilização da rede social.

As narrativas e expressões gráficas expostas no grupo vivencial sobre tecnologia expõem alguns exemplos de relações com ciberespaço e projeções que afetam tanto o mundo virtual quanto o mundo físico. Reafirma-se, destarte, o ciberespaço enquanto elemento da psique, para além de uma relação, uma expressão da possibilidade de interação e transformação do indivíduo, aspecto observado nas características do avatar quando analisado em relação à persona sustentada no ciberespaço.

O grupo vivencial se apresentou como uma intervenção breve, com um número reduzido de participantes, configurando-se como um material para investigações qualitativas com resultados limitados. Neste sentido, tendo em vista a importância da tecnologia na vida humana e a maior entrada no homem no ciberespaço, acredita-se ser necessário o desenvolvimento de novas pesquisas empíricas que visem observar de forma mais ampla os desdobramentos que a presença da tecnologia na subjetividade acarreta. Por

meio deste tipo de conhecimento, não apenas a compreensão do ser humano será facilitada, como também o desenvolvimento de práticas clínicas que promovam a saúde mental, reafirmando o papel social da investigação científica no campo da Psicologia Clínica.

## 8 REFERÊNCIAS

- Agência de Notícias IBGE. (2018, 20 de dezembro). *PNAD Contínua TIC 2017: Internet chega a três em cada quatro domicílios do país*. Recuperado em 29 de abril de 2019, de <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/23445-pnad-continua-tic-2017-internet-chega-a-tres-em-cada-quatro-domicilios-do-pais>.
- Brandão. S. J. (1987) *Mitologia Grega*. Petrópolis: Vozes. (volume I e II)
- Conselho Nacional de Saúde. (2016). *Resolução nº 510/2016*. Recuperado em 20 de janeiro de 2021, de [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2016/res0510\\_07\\_04\\_2016.html](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2016/res0510_07_04_2016.html).
- Corbin, H. (1972). *Mundus imaginalis, or the Imaginary and the Imaginal*. Spring, pp. 1-19.
- Eco, U. (1979). *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva.
- Farah, R. M. (2004) *Psicologia e informática – o ser humano diante das novas tecnologias*. São Paulo: Oficina do Livro.
- Freeberg, E. (2013). *The Age of Edison: Electric Light and the Invention of Modern America*. New York: Penguin Books.
- Galimberti, U. (2009). Man in the age of technology. *Journal of Analytical Psychology*, 54, 3–17. <http://doi.org/10.1111/j.1468-5922.2008.01753.x>.
- Giegerich, W., Miller, D. L., & Mogenson, G. (2005) *Dialectics & Analytical Psychology: The El Capitan Canyon Seminar*. Londres: Routledge.
- Giegerich, W. (2007). *The Soul's Logical Life: Towards a Rigorous Notion of Psychology*. Frankfurt: Peter Lang.
- Giegerich, W. (2012). Um tributo a James Hillman. *Cadernos Junguianos*, (8), 89-108.
- Hamann, R. (2016, 16 de março). *Tudo o que você precisa saber antes de comprar um smartwatch*. Recuperado em 29 de abril de 2019, de <https://www.tecmundo.com.br/smartwatch/102417-tudo-voce-precisa-saber-comprar-smartwatch.htm>.
- Harari, Y. N. (2015). *Sapiens: Uma breve história da humanidade*. Porto Alegre: L&PM.
- Heidegger, M. (1997). A questão da técnica. *Cadernos de Tradução*, 2, 40-93.
- Hillman, J. (1984). *O Mito da Análise: três ensaios de psicologia arquetípica*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Hillman, J. (1989). *Entre vistas: conversas com Laura Pozzo sobre psicoterapia, biografia, amor, alma, sonhos, trabalho, imaginação e o estado da cultura*. (L. Rosenberg & G. Barcelos, trad) São Paulo: Summus.

- Hillman, J. (1992) *Psicologia arquetípica*. São Paulo: Cultrix.
- Hillman, J. (1993). *Cidade & Alma*. São Paulo: Studio Nobel.
- Hillman, J. (1995). *Cem anos de psicoterapia - e o mundo está cada vez pior*. São Paulo: Summus.
- Hillman, J. (1997). *O código do ser*. (A. C. Silva, trad.) Rio de Janeiro: Objetiva.
- Hillman, J. (1998) *O livro do Puer: ensaios sobre o arquétipo do Puer aeternus*. São Paulo: Paulus.
- Hillman, J. (2010a). *Re-vendo a psicologia*. Petrópolis: Vozes.
- Hillman, J. (2010b). *O pensamento do coração e a alma do mundo*. Campinas: Verus.
- Hillman, J. (2018). *Uma investigação sobre a imagem*. Petrópolis: Vozes.
- Hillman, J. *Encarando os deuses*. São Paulo: Cultrix, 1980.
- Holmes, R. (2009). *The Age of Wonder: How the Romantic Generation Discovered the Beauty and Terror of Science*. New York: Pantheon Books.
- Jones, R. (2017). Archaic man meets a marvellous automaton: posthumanism, social robots, archetypes. *Journal of Analytical Psychology*, 62(3), 338-355. <https://doi.org/10.1111/1468-5922.12316>.
- Jung, C. G. (1979). *O Eu e o Inconsciente*. Petrópolis: Vozes.
- Jung, C. G. (1980). *Psicologia da religião ocidental e oriental*. Petrópolis: Vozes.
- Jung, C.G. (1990a). *Aspectos do drama contemporâneo*. Petrópolis: Vozes.
- Jung, C.G. (1990b). *Psicologia e alquimia*. Petrópolis: Vozes.
- Jung, C. G. (1991). *Um mito moderno sobre coisas vistas no céu*. Petrópolis: Vozes.
- Jung, C. G. (1995). *Estudos Experimentais*. Petrópolis: Vozes.
- Jung, C. G. (2016). *Memórias, sonhos, reflexões*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Kugler, P. (1993) *The subject of dreams. Dreaming: the publication of the Association for the Studies of Dreams*. New York, vol. 3, n° 2.
- Lima, A. A., & Diogo, J. C. K. (2009). Reflexões sobre a afinidade de Jung com a fenomenologia. *Revista da Abordagem Gestáltica*, 15(1), 13-20. Recuperado em 16 de nov. de 2020, de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1809-68672009000100003&lng=pt&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-68672009000100003&lng=pt&tlng=pt).
- Logeman, W. (2014 - Kindle Edition). *Archetypes of Cyberspace: an essay*. Christchurch, New Zealand: In this moment... (2003 - Website Edition)

Mann, C. C. (2007). *1491 - novas revelações das Américas antes de Colombo*. São Paulo: Objetiva.

O Sul. (2019, 1 de abril). *Quase 4 bilhões de pessoas no mundo estão conectadas à internet. São 40 milhões de mensagens por minuto*. Recuperado em 29 de abril de 2019, de <http://www.osul.com.br/quase-4-bilhoes-de-pessoas-no-mundo-estao-conectadas-a-internet-sao-40-milhoes-de-mensagens-por-minuto/>.

Romanyshyn, R. (1989). *Technology as symptom and dream*. New York: Routledge.

Rößler, K. (2016). Homo virtualis: Body, mind, and soul in a virtual world. *Psychological Perspectives*, 59(1), 6-22. <http://doi.org/10.1080/00332925.2016.1134014>.

Samuels, A. (1988). *Dicionário crítico de análise junguiana*. Rio de Janeiro: Imago.

Samuels, A. (1989). *Jung e os pós-junguianos*. Rio de Janeiro: Imago.

Santaella, L. (2003). *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.

Serbena, C. A., & Raffaelli, R. (2003). Psicologia como disciplina científica e discurso sobre a alma: problemas epistemológicos e ideológicos. *Psicologia em Estudo*, 8(1), 31-37. <https://dx.doi.org/10.1590/S1413-73722003000100005>.

Serbena, C. A. (2010). Considerações sobre o inconsciente: mito, símbolo e arquétipo na psicologia analítica. *Revista da Abordagem Gestáltica*, 16(1), 76-82. Recuperado em 16 de novembro de 2020, de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1809-68672010000100010&lng=pt&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-68672010000100010&lng=pt&tlng=pt).

Stein, M. (1995). *Jung analysis*. La Salle: Open Court.

Stein, M. (2019). *Psicanálise Junguiana: trabalhando no espírito de C.G.Jung*. Petrópolis: Vozes.

Slater, G. (2013). O “método” arquetípico: reflexões acerca da abordagem de Hillman aos fenômenos psicológicos. *Cadernos Junguianos*, (9), 20-34.

Tacey, D. (1998). *Twisting and turning with James Hillman: from anima to the world soul, from academia to pop*. In: *Post-junguianos today - Key papers in contemporary analytical psychology*. Londres: Routledge.

Young-Eisendrath, P., & Downson, T. (2002). *Manual de Cambridge para estudos junguianos*. Porto Alegre: Artmed Editora.



## **Anexo I**

### **Relato do primeiro encontro**

Os fatos relatados abaixo estão em ordem cronológica de acontecimentos.

Foi solicitado pelo coordenador do grupo que os participantes desenhassem algo que representasse a eles naquele momento para utilizarem na apresentação pessoal ao grupo.

O grupo utilizou sete minutos para realizar os desenhos.

Nos organizamos sentados em círculo na sala para que todos tivessem uma visão plena sobre todos os participantes, permitindo que cada pudesse se apresentar sem precisar se deslocar do lugar onde haviam escolhido para se sentar. Enquanto as pessoas se acomodavam em seus lugares, o coordenador do grupo entregou a cada participante três fotos (impressas) que foram previamente selecionadas das redes sociais.

O coordenador do grupo pediu para o Miguel (nomes fictícios) ser o primeiro a se apresentar. Miguel era a primeira pessoa sentada à direita do coordenador do grupo, de modo que a ordem de apresentação seguiu o sentido anti-horário do círculo formado pelo grupo.

Miguel apresentou-se primeiro pelo nome e idade, depois indicou sua profissão. Fez uma pausa e disse sorrindo que ainda estava um pouco impactado pelas fotos dele, referindo-se às fotos impressas pelo coordenador do grupo. Disse estar surpreso e continuou a falar optando inicialmente com explicações sobre o desenho elaborado por ele, disse que não pensou muito para fazer. Relatou que o desenho se tratava de algo no sentido de caminhar, da vida, disse que como ele estava naquele momento o remetia a isso, como uma subida na montanha e depois descer de volta, ficar recluso no vale e depois voltar se manter um pouco nesse ciclo para então mudar a direção.

Miguel mostrou os dois lados do desenho como sendo diferentes e relatou ser como ele estava caminhando na vida e os diversos caminhos, nas palavras dele “porque a gente tem né, vida profissional, vida dos estudos, afetiva pessoal nossa, bem íntima assim”, Apontou, no desenho que cada um era uma área da vida e que agora, ao olhar para o desenho, havia se dado conta que elas estavam

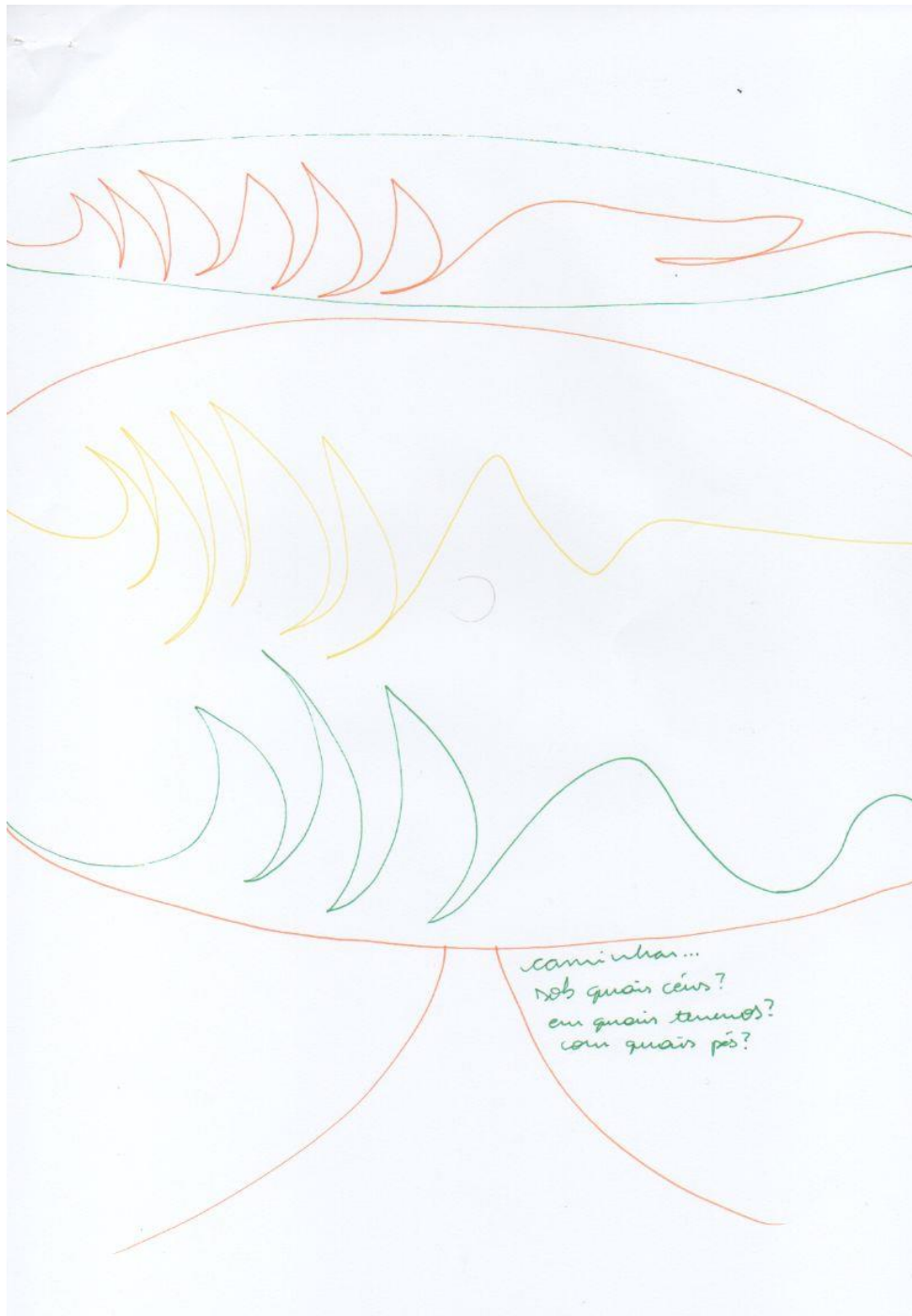
separadas, Nesse momento, Miguel notou uma contradição em sua fala em relação ao desenho que havia feito, haja vista que apesar de dizer que os caminhos se interligavam ou tinham relação, havia percebido que os caminhos desenhados estavam separados. Justificou que ao menos elas estão achando um caminho, uma ânsia de fazer alguma coisa com as coisas que passam por esse caminho.

Comentou que achou interessante a ideia de se apresentar pela foto de rede social, porque entende que as fotos de rede social são como algumas marcas que são deixadas pelo caminho. As três fotos de Miguel que foram impressas são enquadradas no rosto, sendo que duas delas possuem um fundo com cor neutra e uma possui uma cachoeira de fundo. No *Facebook* de Miguel somente as fotos de perfil e de capa, são públicas.

Começou a se apresentar por uma foto na qual havia uma cachoeira no fundo. Relatou tê-la colocado como foto de perfil com o intuito de mostrar um outro lado, porque geralmente as fotos dele são mais sérias e exemplificou com a foto na qual estava de terno e gravata e outra foto de camisa. Disse que a foto havia sido tirada nas Cataratas de Iguaçu e recomendou a viagem para lá, disse ser uma viagem que o havia renovado bastante.

Interessante notar que a foto escolhida para se apresentar é a foto que atualmente estava como perfil do *Facebook*. As demais fotos que foram impressas já haviam sido utilizadas em outro momento como perfil do *Facebook*, bem como o fato de relatar que a foto foi feita em um momento que foi muito agradável para ele. Disse que as outras fotos eram mais discretas por questões profissionais, bem como o fato de ele zelar pela discrição.

Miguel levou quatro minutos para se apresentar.



O próximo a se apresentar foi João, que se apresentou por meio do seu nome, idade e profissão. Começou se apresentando pelo desenho e relatou que se refere a uma alga marinha no fundo do mar. As algas verdes não possuem raízes nem caules, nem folhas e precisam de luz solar para realizar a fotossíntese. Trata-se de um organismo que se desenvolve na água com ajuda da luz solar.

João indicou que o desenho não se refere a como ele estava se sentindo, mas como ele gostaria de estar se sentindo, pois naquele momento ele se sentia bem cansado, com uma sensação de exaustão. Ao declarar que estava cansado, sua voz se alterou acompanhada de um riso rápido e nervoso. Disse às vezes brincar apontando que gostaria de ser uma alga marinha e ficar tranquilo no mar. Fez uma associação que como uma alga marinha, ele também sofre alterações conforme a correnteza e começa a ficar mais agitado. Indicou que algumas vezes, pelo desejo de ficar mais calmo, passa a ficar angustiado por estar calmo e procurar algo para resolver. Concluiu a leitura sobre o desenho dizendo que gostaria de ser uma alga marinha de boa, mas que não conseguia.

Escolheu a foto que ele utiliza no *WhatsApp* para continuar a apresentação. Trata-se de uma foto que abrange do peito para cima e ele estava de perfil com a mão esquerda fazendo a função como se fosse a aba de um boné, como se estive olhando para longe. Descreveu que foi feita durante uma viagem ao Rio de Janeiro na qual o Miguel também estava presente, tendo sido em um congresso no qual eles foram apresentar um trabalho. Relatou que o processo de se preparar para a viagem foi bastante penoso por conta de algumas questões familiares, questões essas que não foram relatadas. Sinalizou que estava considerando a ideia de desistir da viagem por conta desses conflitos familiares. Informou que o fundo da foto era de uma arte pintada no muro da universidade onde havia sido o congresso e disse que a foto original abrangia algumas árvores, porém, como a foto do perfil do *WhatsApp* era reduzida, as árvores acabavam por não aparecer.

Seguindo com a apresentação, João começou a falar da segunda foto. Uma foto com enquadre da cintura para cima, onde ele estava vestido de terno e camisa. Relatou que em todas as fotografias nas quais ele tirava sorrindo, observava que ficava com cara de chapado por conta da sua olheira que estava muito funda. Indicou que havia começado a prestar atenção nessa expressão dele sorrindo junto com a sensação de cansaço que ele vinha sentindo ultimamente. Descreveu que na foto ele aparentava estar com olhar cansado e olheira funda.

João encerrou a apresentação com uma fala autodepreciativa sobre o seu estado emocional. Sua apresentação durou aproximadamente dois minutos e meio.

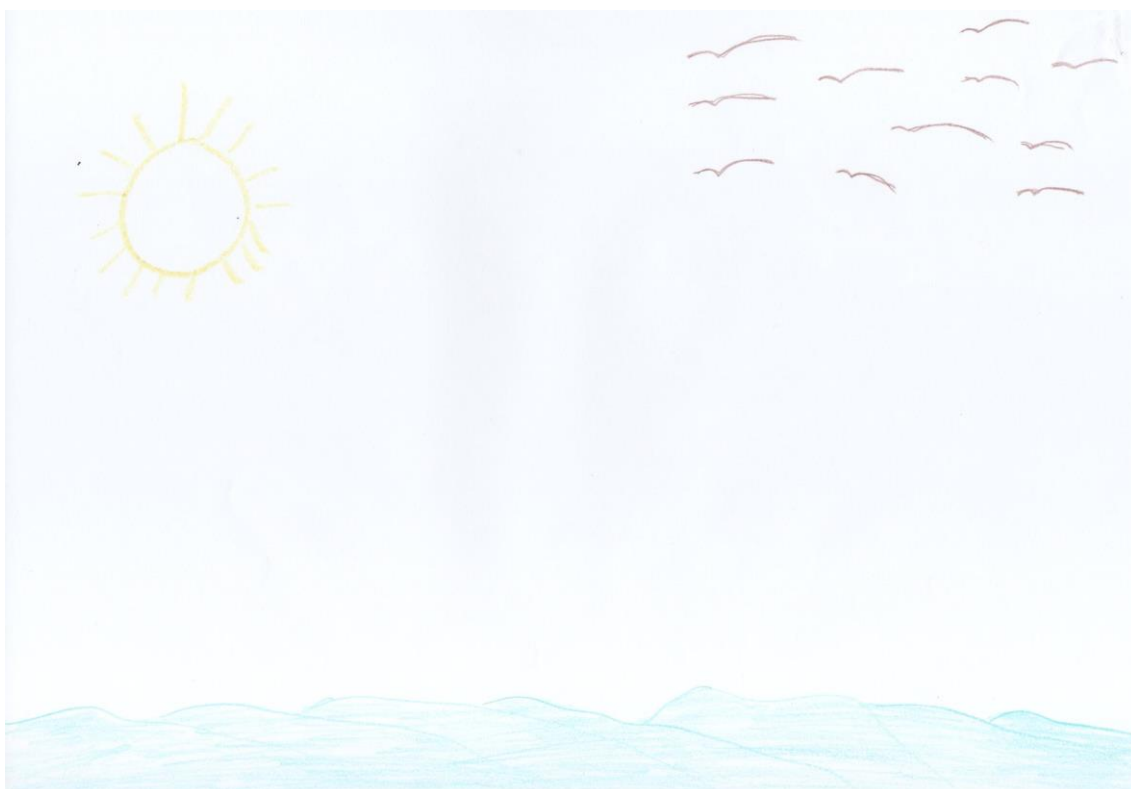


Lúcia se apresentou por meio de seu nome e idade e, em seguida, descreveu o desenho que ela havia feito como o lugar onde era gostaria de estar naquele momento. Discorreu sobre os elementos do desenho dizendo que naquele momento estava muito calor e por isso o desenho do sol, que nesse



lugar havia pássaros e o mar. Relatou desejar desenhar pessoas e peixes, mas que não havia feito isso por não saber desenhar. Seguiu para a descrição das fotos como sendo referentes ao casamento da sua prima, no qual ela foi madrinha. Informou que não gostaria de ser madrinha, mas que apesar disso gostou do evento como um todo. Relatou que tinha poucas fotos nas redes sociais e que não as utilizava muito.

Sua apresentação durou aproximadamente um minuto, sendo que seu perfil no *Facebook* era privado em relação às fotos, haja vista que suas postagens eram públicas, liberando o acesso apenas às fotos de perfil.



Gabriela se apresentou pelo nome e idade, indicando o período no qual estava na faculdade, e seguiu apresentando-se pelo desenho. Relatou que ele a simbolizava com muitos pensamentos, pois estava pensando muito ultimamente. Apontou que estava “com o coração um pouco partido”, que tinha dois filhos, sendo um de 23 anos e outro de 19 anos. Disse que havia tido uma briga com seu filho de 19 anos e atualmente não estavam conversando e isso a deixava muito triste.

Descreveu os frutos da árvore como tudo que era importante para ela: o marido, os amigos, sua mãe. Retomou a descrever os desenhos em sua cabeça

que simbolizam que ela estava atribulada, com muitos pensamentos. Gabriela seguiu apresentação com uma foto de enquadre de corpo inteiro no qual ela estava com um cachorro no colo. Disse que gostava muito do *Facebook* e de postar muitas fotos. O perfil de Gabriela era aberto e cheio de fotos. Apontou que gostava de animais e resgatava muitos animais na rua, sinalizando que algumas vezes isso gerava conflito com seu marido.

A outra foto apresentava-se como uma foto que enquadrava apenas o rosto e referia-se a uma festa que ela havia ido. Seguiu para a outra foto na qual ela estava segurando um bolo em cada mão e explicou que era do aniversário dos seus filhos, pois os dois faziam aniversário no mesmo mês. Sinalizou que essa havia sido a última foto postada por ela e disse que um bolo havia sido comprado e outro havia sido feito. Nesse momento, Gabriela apontou para qual bolo havia sido comprado e qual havia sido feito. Tais considerações remeteram o coordenador do grupo ao questionamento acerca de para qual filho havia sido o bolo comprado e qual seria o filho com o qual estava sem conversar. Relatou que gostava de estar com a família reunida, mas que nem sempre era assim.

Sua apresentação havia durado dois minutos e quarenta segundos.



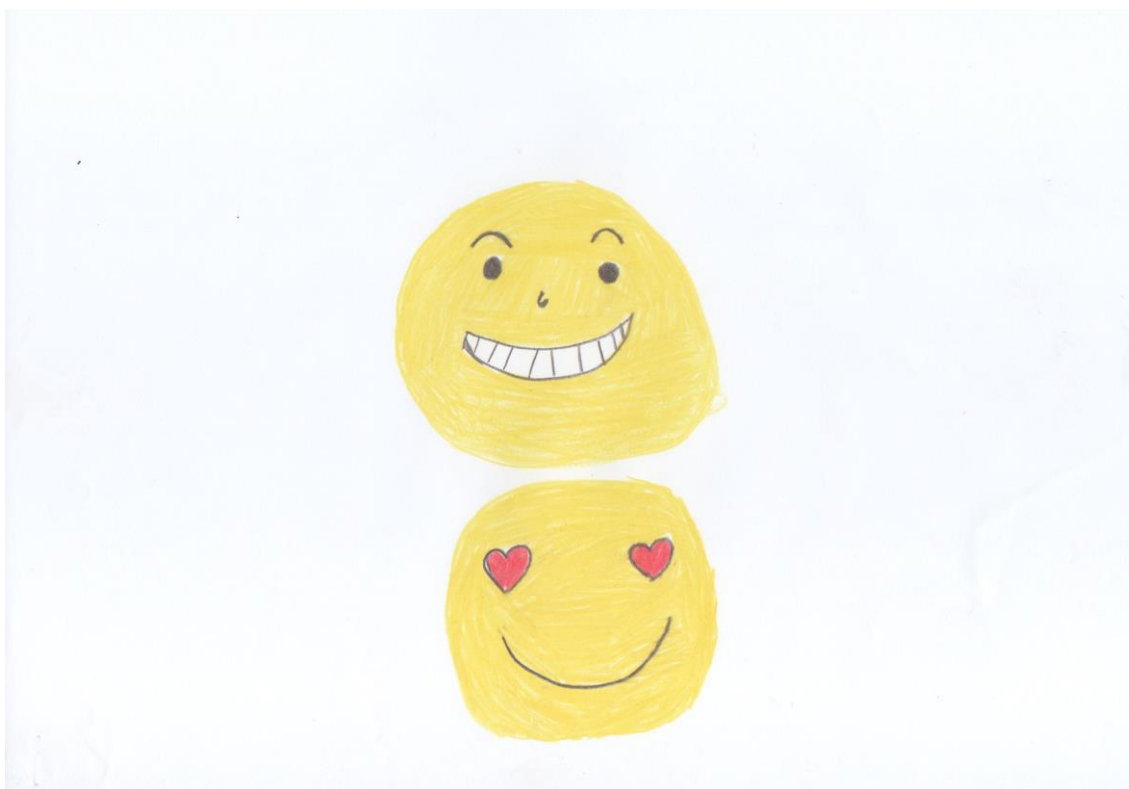
Isis se apresentou pelo nome e começou a rir e a explicar sobre o seu desenho como sendo um desenho infantil momento de regressão à infância. Relatou que havia pensado em desenhar um emoji por ser algo utilizado na internet para se expressar. Explicou que havia escolhido um emoji sorridente porque era assim que ela se via, como uma pessoa que estava sempre sorrindo. Informou que o segundo emoji no desenho a representava como uma pessoa muito apaixonada, que amava todo mundo que estava a sua volta, que sempre estava beijando e abraçando essas pessoas.

Indicou que havia ficado surpresa ao receber as fotos e seguiu se apresentando pela foto que ela utiliza no *WhatsApp*. Descreveu que tinha feito



uma produção na foto, pois havia sido feita em um dia que ela tinha ido em um aniversário. Relatou que se sentiu muito bonita na foto. Continuou seu relato, discorrendo sobre a outra foto que havia sido tirada em outro país, em um período no qual havia residido fora do Brasil e sinalizou que estava com o cabelo de outra cor.

Apontou que a pessoa da foto era outra em relação à fotografia seguinte, que ela indicou ser uma das fotos mais recentes que ela havia postado e que por ela gostar muito de internet, utilizou dos recursos da internet para enfeitar a foto com uma flor virtual na cabeça. Sua apresentação durou por volta de três minutos.



## Anexo II

### Questionário sociodemográfico

#### Questionário sócio-demográfico

Nome: \_\_\_\_\_

Sexo: ☐ Feminino  
☐ Masculino

Data de nascimento: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_. Idade: \_\_\_\_\_

Como soube do grupo?

\_\_\_\_\_

Ocupação Atual: \_\_\_\_\_

Estado civil:

Solteiro (a) ☐ Casado (a) ☐ União estável ☐ Separado(a) ☐  
☐ Viúvo(a)

Filhos ☐ sim ☐ não

Trabalha ☐ sim ☐ não

Se sim qual \_\_\_\_\_

Estuda ☐ sim ☐ não

Se sim onde \_\_\_\_\_

Escolaridade: ☐ Ensino Médio Completo ☐ Ensino Técnico ☐ Doutorado  
☐ Superior Incompleto ☐ Pós-Graduação  
☐ Superior Completo ☐ Mestrado

Religião: ☐ sim ☐ não

☐ Católica ☐ Luterana ☐ Judaica ☐ Evangélica ☐ Espírita  
 Outras ☐

Praticante de culto ☐ sim ☐ não

Já tomou ou ingere remédio para problemas nos nervos, psicológicos ou psiquiátricos?

\_\_\_\_\_

Há quanto tempo tomou pela primeira vez?

\_\_\_\_\_

### **Anexo III**

#### **Roteiro de entrevista inicial**

Apresentação e esclarecimento sobre o objetivo do grupo e metodologia de funcionamento (não há pretensão de ser terapêutico, porém, é um fenômeno que não pode ser previsível). Esclarecimentos sobre o sigilo.

1. O que te levou a procurar o grupo de vivência de imagens?
2. Qual foi sua motivação para participar de um grupo de vivência de imagens sobre tecnologia e ciberespaço? Existe alguma situação pessoal?
3. Algum problema, dificuldade ou queixa na sua vida atual?
4. Como qualifica sua relação com a tecnologia e o ciberespaço? O que pode dizer sobre o uso que faz destes recursos?
5. Você já realizou acompanhamento psicológico individual ou em grupo? Qual? Como foi sua experiência?
6. Quais são suas expectativas em relação à participação no grupo de vivência de imagens?

## **Anexo IV**

### **Questionário final**

- 1- Como foi sua experiência no grupo?
- 2- Teve diferenças entre a expectativa inicial e a percepção final sobre o grupo?
- 3- Percebeu alguma mudança em si próprio no que diz respeito ao olhar para tecnologia? Se sim, qual?
- 4- Teve algum evento ou mudança importante em sua vida em relação ao início dos encontros?
- 5- Como foi seu relacionamento com o terapeuta do grupo?
- 6- Qual sua maior dificuldade em relação ao grupo? (Se teve alguma)
- 7- Foi lhe apresentado algo novo no que diz respeito à relação entre tecnologia e psicologia? O quê?
- 8- O que mais gostou? (Em geral, do grupo, atividades)
- 9- O que não gostou? (Se teve algo)
- 10- O que você leva do grupo para a vida?
- 11- Tem alguma observação ou sugestão a fazer?
- 12- Algum outro comentário que gostaria de fazer?
- 13- O que achou dessas perguntas, em geral? (Tranquilo de responder, difícil, etc.)